Broj 48 4/09 CENA 80 DIN • 1 CG EUR • 2 KM

OSVOJITE PLAYSTATION 2 I PLAYSTATION PORTABLE

www.screenfun.rs

BRAVO

SCREENFUN

Test

Resident Evil 5

Zaplešimo smrtonosni ples sa Chrisom i Shivom

25 godina platformskih igara

GOD OF WAR II

Žestoko, brutalno, ušminkano!

9 771451 992008 00048

COLOR PRESS GROUP

Wheelman

Nakon Vina Diesela, Barselona više neće izgledati isto

Tom Clancy's HAWX

Sedite u kokpit i potamanite neprijatelje u novom vazdušnom megashooteru

Empire: Total War

Posle samuraja i vitezova stižu crveni mundiri i gusari

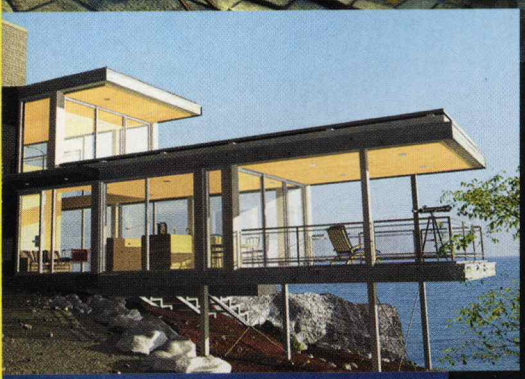
Za PC i konzole • Posteri • Top-liste • Hardware • Zabava • Ankete

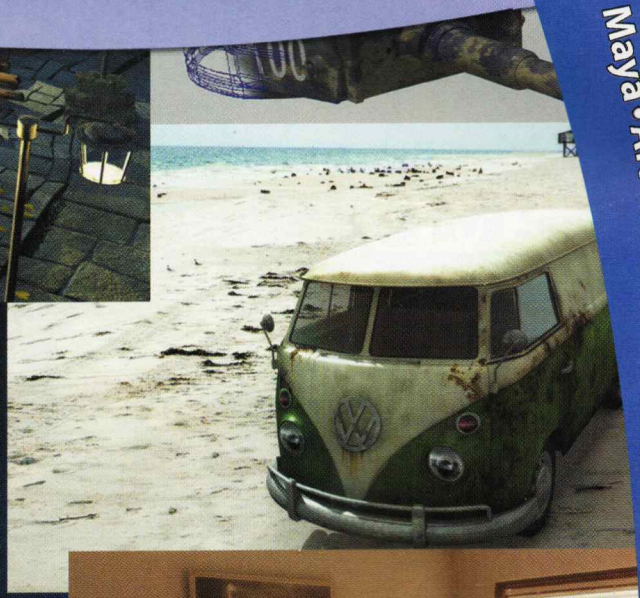
Chiron

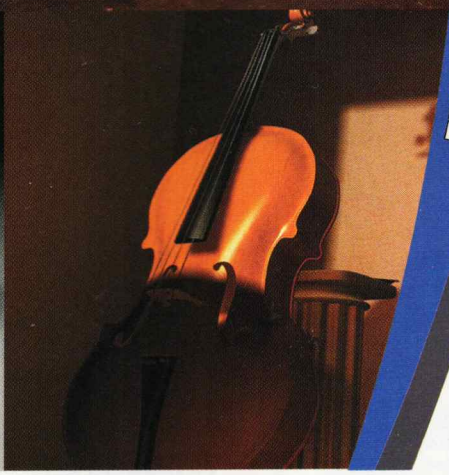
ŠKOLA ZA KREATIVNE TEHNOLOGIJE

Autodesk
Authorized Training Centre

Kompjuterska animacija i specijalni efekti







Maya • AfterEffects • Photoshop • Renderman • MentalRay • MEL

Pozivamo sve koji su zainteresovani za 3d animaciju, vizuelne efekte i kompjutersku grafiku da iz prve ruke vide kako mogu da se pripreme za karijeru u industriji 3d kompjuterske animacije i vizuelnih efekata. Posetite Chiron školu i vidite šta Chiron diplomci rade danas u vodećim kompanijama kao što su to WETA digital, Moving picture company, RhinoFX, Rhythm + Hues, Nelvana, Krater, Pink, RTS, ChironFX i mnogim drugim.

Vaš uspeh je naš cilj!

Resavska 78, 11000 Beograd • 3621-430 • www.chiron.edu.rs

Reč urednika

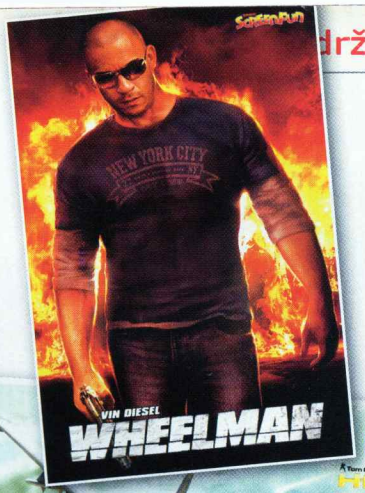
Martovsku noć na petak trinaesti nije bilo tako lako preživeti. Nije bio problem to što su se na televiziji vrteli hororci koji nisu strašniji ni od Resident Evila 5, niti što je skinut Milan tarot sa kablovske. Čak ni pljeska sa previše urnebesa i luka nije toliko uticala na besanu noć. Nešto drugo motalo mi se po glavi te večeri. Kako će sutra proći turnir? Subota 14. mart bio je rezervisan za prvi po redu "Bravo ScreenFun turnir", pa su i očekivanja i neizvesnost bili veliki. Koliko će ljudi doći? Šta ako ne dođe niko od prijavljenih, pa budemo morali da kidnapujemo decu po Delta Citiju? Šta ako sutra budu restrikcije struje, pa moramo vrteti pedale na generatoru? Šta ako crkne neki

PlayStation 3, pa moramo igrati fudbal na stadionu? Šta ako je Fanta "izlapila", pa moramo da praviti mehuriće duvanjem u slamčicu? Šta ako zaboravim da operem zube ujutru? Bila su to samo neka od pitanja koja mi nisu davala mira. Eh, da mi barem neki vidovnjak sa TV-a kaže šta me sutra čeka...

Svi koji su došli na turnir, mogli su da se uvere da je sve prošlo kako treba. Oni koji nisu došli, dobili su neopravdani, ali će imati priliku da se iskupe na narednom turniru koji će se održati tokom leta. Sada, kada pišem ovaj tekst, prvog aprila, sve strepnje oko organizacije turnira deluju kao šala pa otuda i inspiracija za ubacivanje iste u ovaj broj ScreenFuna. Pronađite je! Ne, nije u pitanju cena! :)

Igor Conić

Drakensang: The Dark Eye
RPG naslov iz "stare škole"
str. 44



2 poklon postera: Wheelman i Tom Clancy's HAWX

Sadržaj

Special

12 **Jump&Run**
25 godina platformskih igara

Preview

4 **God of War 3**
Kulminacija trilogije o Kratosu na PS
8 **Dante's Inferno**
Ekskluzivni intervju sa razvojnim timom
17 **Kada će stići**
Raspored izlaska igara

Test

po abecednom redu

24 **Empire: Total War**
28 **Red Alert 3: Uprising**
29 **Grand Ages: Rome**
30 **Watchmen**
35 **Ultimate Band**
36 **Tom Clancy's HAWX**
38 **Resident Evil 5**
42 **Prinny**
43 **CSI: NY**
43 **Grey's Anatomy**
44 **Drakensang: The Dark Eye**
48 **Ceville**
48 **Stormrise**
50 **Wanted**
52 **World in Conflict: Soviet Assault**
53 **Last Remnant**
54 **Wheelman**

Hardware

56 **OnLine: Igranje bez štucanja**
Revolucija u igrama?

Fun

58 **Mega poster**
Poslednji deo Nike Belića. Spremite tutkalo
60 **Svaštara**
Top-lista, Igre za pusto ostrvo, Surftips
62 **Game over**
Igrački horoskop, ScreenFunShot

Dante's Inferno
Ekskluzivni intervju za ScreenFun
str. 8

Još u ScreenFunu

18 **Vesti**
Igrajmo R.U.S.E., Max Payne 3, NFS: Shift
20 **Turnir za pamćenje**
Izveštaj sa prvog ScreenFun turnira
22 **A sada malo vi**
Pisma čitalaca, pokloni, desktop meseca
63 **Osvojite PS2 i PSP**
Sonijeve konzole čekaju na vas

VAŽNO!

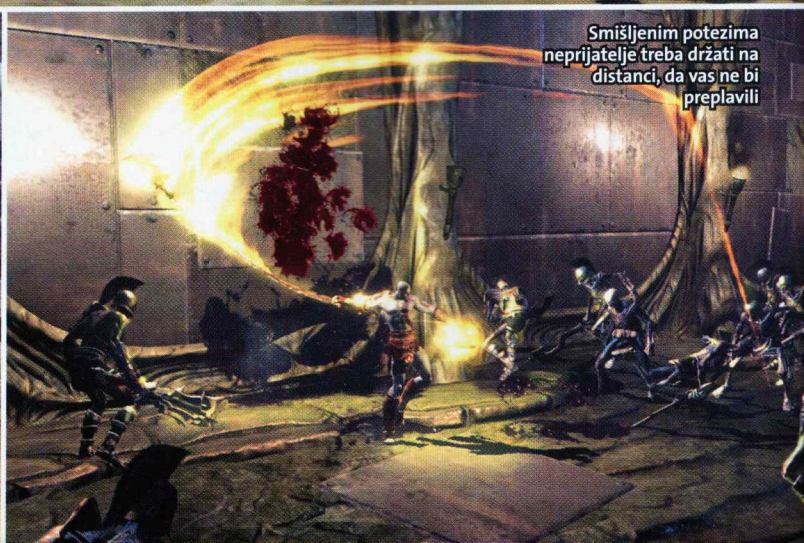
Nova cena - 80 dinara

Bravo ScreenFun je, nažalost, morao da podigne svoju cenu. Znamo da vas to mnogo ne zanima, ali i papir i cena licence i sve ostalo što čini ScreenFun ovakvim kakav jeste, znatno je poskupelo, pa smo u skladu sa tim morali da korigujemo i cenu magazina. U mesecima koji dolaze trudićemo se da budemo još bolji i zanimljiviji.

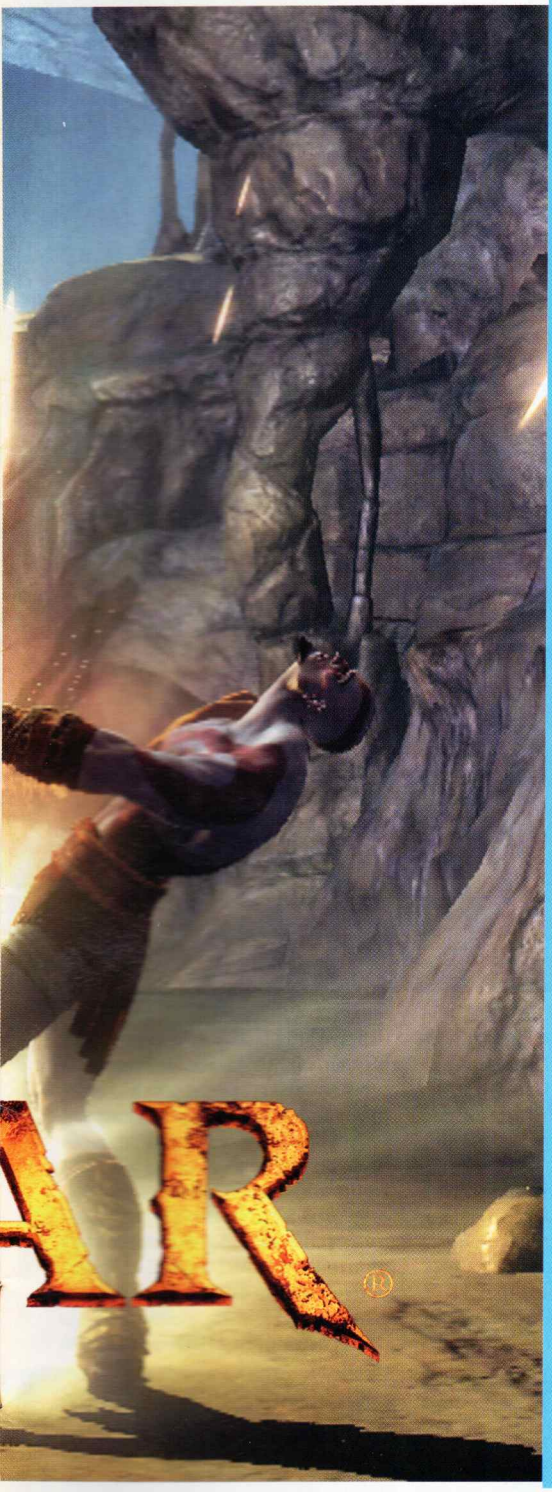
Kulminacija trilogije o Kratosu već dugo se krčka u Sonyjevim studijima. Najzad smo dobili priliku da makar omirišemo na šta će ličiti finalni proizvod!

GOD OF WA II

Dobri, stari lanci i dalje su tu – i efikasniji su nego ikada

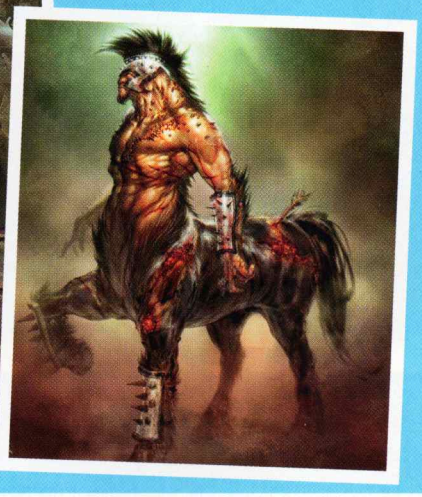


Smišljenim potezima neprijatelje treba držati na distanci, da vas ne bi preplavili



RANI RADOVI

Dizajneri u studiju Santa Monica imali su pune ruke posla od osmisle nivoe, neprijatelje i mape. Za početak, napravljene su skice koje vidite na ovim fotkama, pa su na osnovu njih napravljeni 3D modeli koje ćete imati prilike da vidite i u samoj igri.



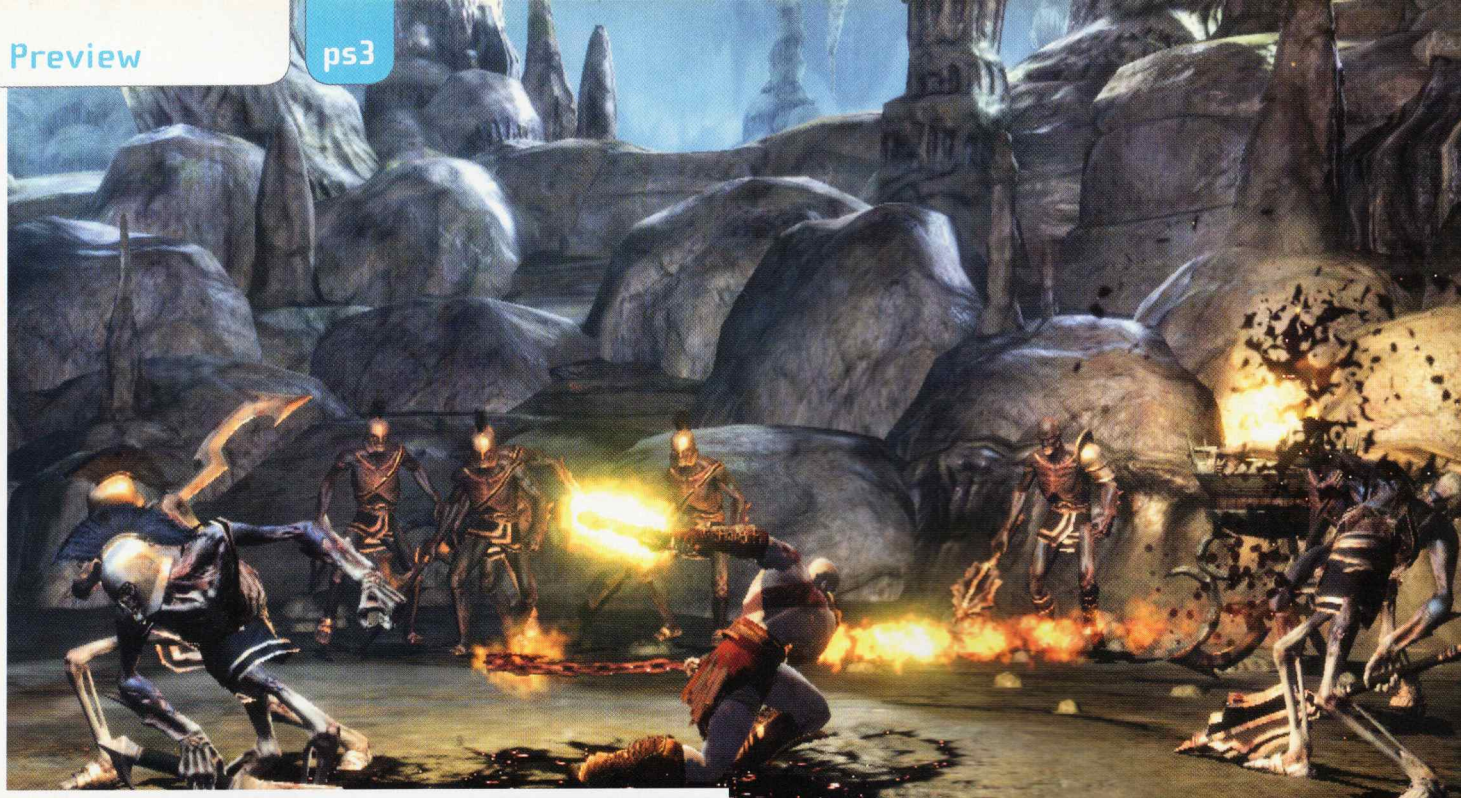
Prve dve God of War igre postaviše su domaći zadatak svim akcijama iz trećeg lica na Sony (a i na ostalim) konzolama – i to jedan ozbiljan, težak, domaći koji malo koja igra uspeva da reši. Od trećeg dela, koji, em završava priču o Kratosu, em je prvi iz serijala na PlayStationu 3, očekuje se veoma mnogo. Ekipa iz Sony Santa Monica studija svesna toga i na izazov odgovara u fazonu svog junaka – jurišajući sa oružjem u rukama. Cilj im je da svojim najnovijim ostvaranjem bukvalno definišu ovu generaciju akcionih igara.

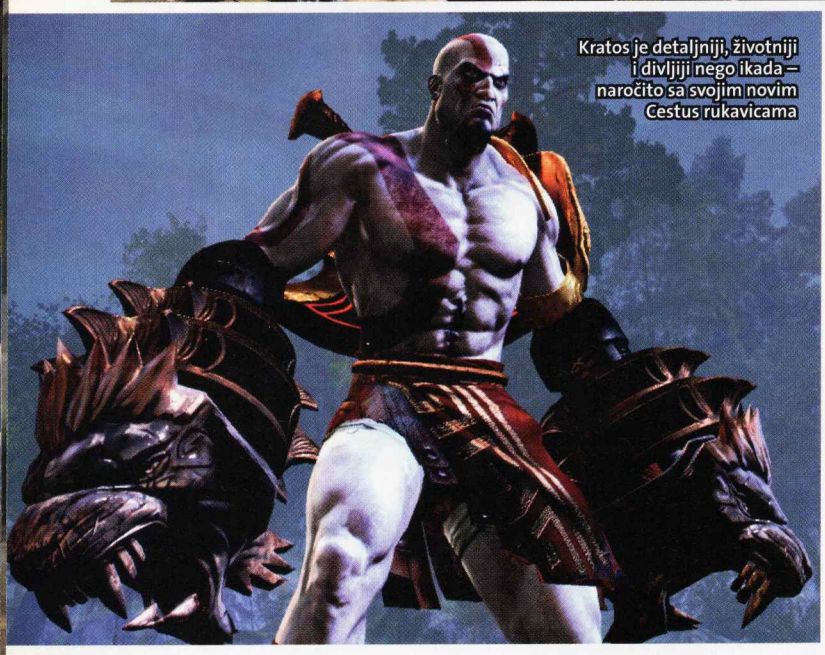
Još od GoW2 kolaju priče da su tvorci paralelno počeli da rade na trećem delu koristeći ranu verziju PS3 hardvera koju su imali na raspolaganju (jer su ipak Sonyjev in-house tim). Ispostavilo se da su glasine bile tačne i to je glavni razlog što sada možemo da pretpostavimo kakva će igra biti u svom konačnom obliku.

GoW2 je ona ista, stara, adrenalinska klanica za jednog igrača sa zagonetkama i prati linearnu priču kroz seriju nivoa u kojima je predstavljena brutalizovana verzija grčke mitologije. Jedino što joj je sada "roknuta" injekcija adrenalina, plus još dve injekcije hormona rasta, tako da rezultat zaista opravdava naziv – God of WAR!

Osnovna ideja tvoraca jeste da u trećem delu iskusimo kako izgleda rat bogova. A kako će se taj rat završiti, moraćemo da otkrijemo igrajući igru. Iako tvorci potvrđuju da će ova igra označiti kraj priče o Kratosu, to ne znači da više neće biti igara s God of War pečatom. Igra počinje odmah po završetku drugog dela: Kratos se, na leđima titanke Gaie, penje na Olimp u nameri da se najzad dokopa svog oca Zevsa, i osveti mu se za sve. Kratosova žeđ za osvetom konačno dovodi do kulminacije, tj. do ponovog izbijanja rata između bogova i titana...

Titani će imati veliku ulogu jer će pojedini nivoi biti upravo oni! Ako ste igrali Shadow of the Colossus, imaćete predstavu o kakvoj igri je reč, ali mnogo većih razmera, sa gomilom neprijatelja koji se roje po titanu. Naime, titani su toliko ogromni da isprva niste ni svesni da se krećete po nečem živom i mrdajućem. Tek kad kamera odzumira u već





Kratos je detaljniji, životniji i divljiji nego ikada – naročito sa svojim novim Cestus rukavicama

Oružje će moći da se menja i usred kombo niza

poznatom God of War stilu, razotkriva se da Kratos, u stvari, kao buva, skakuće i maklja se na Gainom ramenu! Većina nivoa biće dinamična i okolina će se stalno menjati. Zamislite samo kako izgleda kada se pojavi besno biće visoko jedan kilometar! Na uvodnom nivou, kada Gaia u hodu promeni položaj ruke, menja se njegov kompletan izgled. Kratos, s promenom okoline, automatski menja borbeni položaj i zabada bodeže u podlogu kako bi se održao u uspravnom položaju. Naravno, ova promena položaja podrazumeva i promenu u izgledu, odnosno u animaciji Kratosovog kretanja i napada.

Tvorci ove igre insistiraju na tome da se oružje, koje se koristi u GoW3, tretira kao borbeni stav. Svaki komad oružja biće specifičan i šljakati u zavisnosti od vaše interakcije sa okruženjem. Borba u GoW, koja je oduvek značila da se treba nositi sa gomilom protivnika, u ovom izdanju dolazi do ekstrema – horde protivni-

SPEKTAKULARNE ELIMINACIJE PROTIVNIKA ILI ZBOG ČEGA VOLIMO KRATOSA

Krvavi gameplay u kom igrači imaju prilike da finiširaju svoje protivnike i to na spektakularan način! God of War 3 biće prepun egzekucija od kojih će igračima skočiti adrenalin, a njihovim roditeljima pritisak. Ako želite da vidite kako izgleda pravi gameplay, svratite na ScreenFun sajt i pogledajte zvanični trejler.
www.screenfun.rs

ka koji su istovremeno na ekranu još su veće, pametniji su i bolje sarađuju, naročito ako imaju predvodnika. Ali, ono što je ključno, i što zavisi od igrača jeste – šta možete da uradite protivnicima, jer vam je na raspolaganju toliko toga da će vam se zavrteti u glavi... Kratos sada može da zgrabi protivnika i da mu svašta priredi: da ga baci kao kuglu među druge, da ga koristi kao živi štit, da ga zvekne o zid ili o druge zlotvore, pa čak i da ga koristi kao prevoz. Recimo, harpiju u skoku možete uhvatiti za nogu i leteti na njoj pre nego što je ubijete, a zatim skočite na drugu (dakle, haprije su ingeniozno iskorišćene kao obrnute platforme za skakanje), ili kiklopa koga Kratos zaskoči i zabije mu bodeže u leđa, čime dobijate mogućnost da ga kontrolišete kao podivljali tenk, svrdlajući mu po plećkama da biste mu objasnili da želite da divlja na onu, a ne na ovu stranu.

Što se oružja tiče, pored standardnih Ateninih bodeža, do sada su viđeni luk koji može da ispaljuje plamene strele, kao i oružje koje će sigurno postati favorit – metalne rukavice nazvane Cestus koje služe za brutalnu borbu prsa u prsa, a mogu da oduvaju više protivnika odjednom. Promena oružja izvodi se prostim pritiskom dugmeta, a kombo nizovi su identični za sve oružje, tako da sada komboi dobijaju novi varijetet. Npr: počnite s lanac-bodežom, zabodite ga u protivnika, pa mu se primaknite jednim brzim klikom, usput ga promenite u Cestus i zabijte se u njega silinom metalne pesnice. Kratos sada može i da trčkara po zidovima i tako otvori nove varijante napada, kao i to da sada postoji mnogo više quick time pritiskanja dugmića, a rezultat je borba sa non-stop filmskom dinamikom, bez predaha i trenutka dosade.

Grafika će biti vrhunska, kao što možete videti iz pratećih slika. To se i

Ataktivna borba plus spektakularni vizuelni ugođaj

očekivalo s obzirom na to da su tvorci upućeni u tajne PS3 hardvera. Kratos i njegovi protivnici sada će izgledati još životnije i detaljnije. Trebalo bi napomenuti da je razvojni tim rešio da ne pravi nikave posebne animirane filmove, već se celokupna priča (cut-scenes) prikazuje pomoću in-game enginea, što je po svoj prilici znak da smo konačno prešli u sledeću generaciju. Jedino nam ostaje da dočekamo ovu igru, a po svoj prilici to će biti negde krajem ove godine.

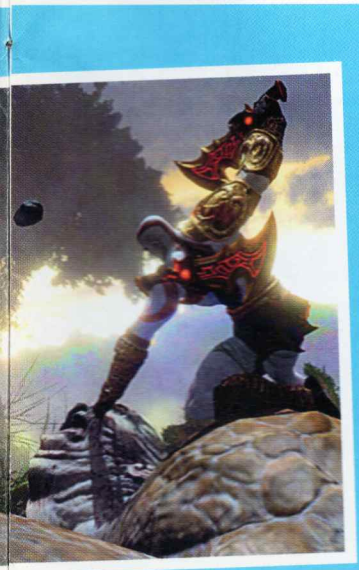
"Rekao sam ti da skreneš DESNO!"

Tekst: Mihailo Tešić

God of War 3

ŽANR: 3D akcija
IZDAVAČ: Sony
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: kraj 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Kada se radi o GoW3, zna se šta masa očekuje – sve ono što smo kod njega voleli, ali još veće, upeglanije i brutalnije, plus PS3 grafiku!



Kratosovo probijanje kroz bujicu neprijatelja

pc ps3 360

DANTE'S INFERNO

Direktno od razvojnog tima saznajemo šta nas očekuje u "Paklu"

Iz kojeg si ti kruga ispao?

Na prvi pogled, Dante's Inferno deluje kao vrlo čudnovata mešavina video igara i klasične književnosti. Naime, "Pakao" je prvi i najpopularniji deo speva po imenu "Božanstvena komedija", delo Dantea Aligijerija, renesansnog italijanskog pesnika i državnika, koji je u njemu opisao svoj imaginarni put "s one strane", u same dubine pakla (a kasnije i ravnine čistilišta i visine raja). Dante je u "Paklu" postavio čitavu geografiju zagrobnog sveta i opisao ga na prilično eksplicitan način, a istovremeno i iskoristio priliku da oblati svoje političke protivnike. Ali, iznad svega, spev je napisao u slavu svoje ljubavi prema Beatriče, njegovoj idealnoj i, nažalost, pokojnoj dragoj. Dakle - moral, religija, italijanska politika toga doba i, naravno, ljubav jesu glavne teme koje spev obrađuje. Kada podvučemo crtu, to baš i ne deluje kao materijal za jednu akcionu igru iz trećeg lica. Možda pre za prateći animirani film (koji je, inače, takođe nedavno najavljen). No, Dante's Inferno, na kome u ovom trenutku punom parom radi matični Electronic Arts Redwood Shores studio, bez sumnje jeste baš to.

Zato smo, kao gladan đavo na svežu dušu, poskočili na priliku da o ovoj intrigantnoj igri saznamo nešto više, direktno od samih tvoraca, i postavili smo čitav baraž pitanja Jonathanu Knightu (JK), koji je zadužen da vodi ovaj projekat.

BSF: Kada smo saznali da se po Danteovom "Paklu" pravi video igra, odmah su nam pala na um pitanja - koliko ćemo imati prilike da vidimo u igri od izvornog speva i na koji način?

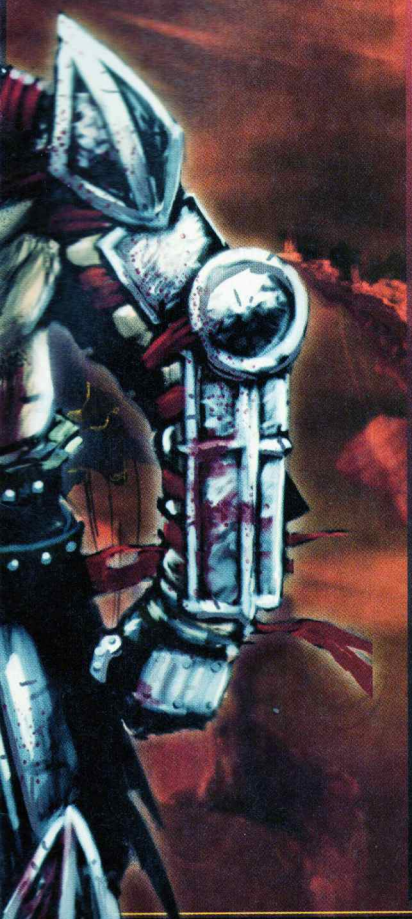
JK: Pošto je ovo, pre svega, akciona igra, postoje određene oblasti u kojima smo morali da napravimo izmene u odnosu na spev, kao i neke druge oblasti u kojima smo ostali veoma verni izvornom materijalu. Rekao bih da smo najverniji u dočaravanju samog pakla, onako kako ga je Dante prikazao. Držimo se strukture pakla sačinjenog od devet krugova, kao i čitave geografije, svih bitnih trenutaka i značajnih lokacija koje možete očekivati ako ste upoznati s Danteovim opisima. Kada je reč o likovima, i tu smo verni predlošku u razumnoj meri. Većina glavnih čuvara i monstruma izvučeno je direktno iz speva. Dante, Beatriče, Vergilije i Lucifer takođe su u igri, kao i Seni (uklete duše) koje Dante sreće. Beatriče i Lucifer igraju veću ulogu u igri, da bismo stvorili dramu i konflikt, a naravno, promenili smo izgled likova u odnosu na njihove tradicionalne opise. Na kraju, najviše izmena napravili smo u samoj priči. Danteov spev je u suštini narativan, te smo morali da dodamo malo pravog konflikta. Zato smo rešili da Lucifer na početku zarobi Beatriče, čime smo Danteu dali ozbiljniji cilj. Takođe, dali smo mu i mračniju prošlost, ispunjenu nedaćama koja će mu praviti probleme u paklu.

BSF: Kažite nam nešto više o zapletu i o tome na koji način su glavni likovi interpretirani u igri.

JK: Ne želimo previše da zalazimo u samu priču, ali osnovna premisa je-

Vaše pogrešne skokove po platformama kazniće lava

Kosa će dobijati nove funkcije kako igra bude odmicala



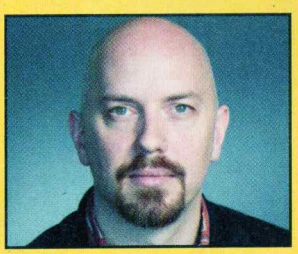
ste ta da je Dante ratnik koji se bori u krstaškim ratovima. U jednom trenutku, suočava se sa samom Smrću i oduzima joj kosu koja postaje njegovo osnovno oružje u igri. Pošto se vrati svome domu, otkriva da je njegova ljubljena Beatriče ubijena, a da njenu dušu u ropstvu drži, niko drugi do Lucifer, daleko u dubinama pakla. Odatle Dante kreće na put u središte pakla, kroz svih devet krugova - i o tome je naša igra, tokom koje ćete otkriti da se Dante ne bori samo da spase Beatriče, nego i samog sebe.

BSF: Za koje druge igre biste mogli reći da su uticale na Dante's Inferno?
JK: Naš tim je dobio inspiraciju ne samo iz mnogih igara, nego i iz drugih oblika zabave. Naravno, najveći izvor bio nam je sam spev koji je toliko epski i detaljno razrađen, da nam to omogućava da igrače zaista uronimo u taj svet.
Gledano iz čisto igračke perspektive, inspiracije ima previše da bismo je sada navodili, ali nije potrebno isticati da smo svi veliki obožavaoci akcije iz trećeg lica. U timu imamo sjajnu mešavinu talentovanih ljudi uključujući i dizajnere koji su radili na igrama kao što su Half Life 2, God of War 2 i Metroid Prime - i mislim da ćete primetiti uticaj tih igara na dizajn borbe i nivoa. Takođe, treba obratiti pažnju na to da je deo našeg tima radio na Dead Spaceu, i dok je to jedna prilično drugačija igra, u našoj postojaće ista posvećenost ispoliranosti i visokoj produkciji koji je krasio Dead Space.

BSF: Zašto ste rešili da napravite baš akcionu igru iz trećeg lica, a ne igru nekog drugog žanra?
JK: EA Redwood Shores ima tradiciju pravljenja igara tog žanra zahvaljujući Lord of the Rings serijalu. Dante's Inferno čini da se osećamo kao kod kuće - to je definitivno vrsta igre koju volimo i da napravimo i da igramo!

BSF: U poslednje vreme visokobudžetne akcione igre iz trećeg lica više se pridržavaju formule koja bi mogla da bude opisana kao "tečna, filmska akcija sa jednostavnim kontrolama i quick-time događajima". Kakvi će biti osnovni principi akcije koji će krasiti Dante's Inferno. Da li oni prate ili napuštaju tu tendenciju?
JK: Ne bih baš rekao da pratimo neku opštu formulu, osim što definitivno pravimo akcionu igru iz trećeg lica koja se zasniva na borbi prsa u prsa i ima snažnu filmsku crtu u prezentaciji. Takođe, posvetili smo se tome da nam čitava igra glatko radi na 60Hz, što smatramo suštinski važnim za to da igrači dobiju tečnu zabavu koja sjajno reaguje na komande.
Isto tako, pravimo čitavo iskustvo, pa igrači od nje mogu da dobiju i uz buđenje i osećaj dostignuća. Ponudićemo vam spektakularnu mešavinu borbe, rešavanja zagonetki, dramatičnih tajmiranih sekvenci, skakanja po platformama, impozantnih režiranih scena, borbe sa šefovima, raznovrsnih neprijatelja i epskog zapleta. Cilj nam je da napravimo igru koja nikada neće dosaditi igračima, uvek im nudeći sveža scenarija. Smatram da ćemo u tome uspeti i da ćemo ispuniti očekivanja svih igrača.

GLAVNA FACA



Jonathan Knight, koji nam je dao intervju, producent je igre Dante's Inferno u Redwood studiju. Odrastao je igrajući se na Apple II računaru koji mu još uvek stoji u kancelariji. Do sada je kao producent radio na naslovima kao što su The Sims 2 i The Simpsons, a karijeru je započeo 1994. u Interplayu. U EA je stigao 2001. gde i danas radi.

Svetim moćima otarasićete se bujice neprijatelja

Ode glava! Dante će imati prilično brutalne finish poteze

Zabodite zlotvora na kosu i zafrljačite ga na zid

Početak velike ljubavi

Imaš nešto sitno?

PRIPITOMITE SPODOBE IZ PAKLA

Redwood studio je pustio mašti na volju pri kreiranju zlotvora sa kojima ćete se tabati u igri. Biće tu mnogo različitih, izvitoperenih kreatura i demona, a svaki nivo pakla imaće svoje specifične stanovnike. Dante će neke od njih moći da zajaše, a kako nam Jonathan ekskluzivno otkriva, neke ćemo čak moći i da pripitomimo.

BSF: Recite nam nešto više o dizajnu nivoa. Naravno, oni će biti zasnovani na opisima pakla koje je Dante dao u spevu, ali da li to znači da će igra biti otvorena za istraživanje, linearno vođena pričom ili nešto između?
JK: Definitivno pravimo jedno moćno iskustvo koje će biti vođeno pričom u kojoj ćete proći kroz devet različitih nivoa pakla, sa stalno novim neprijateljima, sve većim izazovima i specifičnim izgledom svakog nivoa. Ali, igraču ćemo, takođe, dati mnogo toga što može da vidi i istraži tokom tog puta jer svaki od devet krugova pakla ima svoju specifičnu i jedinstvenu estetiku, različite protivnike...

BSF: Čuli smo da nas čekaju mnogobrojni i raznovrsni protivnici, demoni i zlotvori. Neki će napadati u rojevima, neki će biti ogromni, a izgleda da će neke Dante moći da zajaše. Da li nam možete reći još nešto o protivnicima: o njihovim tipovima, o tome kako će se ponašati i kakav će im biti AI?
JK: Kada se radi o protivnicima, ne želimo još uvek da zalazimo predubоko, ali možemo garantovati da će biti mnogo različitih, izvitoperenih kreatura i demona i da će svaki nivo pakla imati svoje specifične stanovnike. Neke ćete moći čak da pripitomite. Za sada neka ostane na tome.

BSF: Rekli ste nam da je značajan deo vašeg tima radio na igri Dead Space. U kojoj će meri to biti primetno? Da li će biti određenih elemenata igrivosti ili dizajna iz Dead Spacea koji su našli svoj put u Dante's Inferno?
JK: Dante's Inferno je prilično drugačija igra u odnosu na Dead Space. To je jedna brza, akciona igra, smeštena u srednji vek i usredsređena na blisku borbu. Ono što jesmo naučili radeći na Dead Spacu jeste da je igrama potrebno mnogo vremena za poliranje, kao i mnogo pažnje u post-alpha fazi, da bi maksimalno bile sjajne. Dead Space je veliko umetničko dostignuće, i možete očekivati jednaku pažnju posvećenu detaljima i kvalitetu i od tima koji pravi Dante's Inferno.

BSF: Trailer za igru izgleda prilično spektakularno. Da li je grafički engine napravljen unutar studija? Hoće li igra dozvoljavati kontrolu nad kamerom i slično?
JK: Koristimo isti engine kao u igri Dead Space. Taj engine je napravljen u našem studiju i delimo ga sa drugim timovima, čime garantujemo da će svaka nova tehnologija, koja se razvije unutar studija, biti na raspolaganju za svaku našu igru u kojoj bi mogla zatrebati.
Voleo bih da mogu da budem malo konkretniji u odgovoru na drugo pitanje, ali mi smo i dalje prilično daleko od završetka kreiranja igre i ima još mnogo odluka koje još nisu konačne.

BSF: Ovakva interpretacija čuvenog književnog dela mogla bi da izazove mnoge negativne reakcije širokog dijapazona različitih ljudi - od literarnih čistunaca, preko italijanskih nacionalista, do hrišćanskih fundamentalista. Recite nam iskreno: da li uzimate te strahove u obzir i da li oni na bilo koji način utiču na sadržaj igre?
JK: Kada se podvuče crta, naš cilj je da napravimo igru koja će uliti novu svežinu spevu, koji je ipak pre svega plod mašte. Ako ste pročitali spev, znaćete da se on bavi tada važećom religioznom dogmom, ali da ne propoveda (osim onog "ne čini smrtne grehove!"). Igra je prilično verna adaptacija Danteove fikcije (uz nekoliko ključnih promena) i, kao takva, nema neku određenu tačku gledišta koju zauzima po pitanju tih tema.

Ovo nije "religiozna", već akciona igra o tipu koji putuje kroz srednjovekovnu verziju pakla. U stvari, samo se bavimo tom postavkom i tim likovima, onakvim kakve ih je Dante zamislio i opisao u ovom delu starom sedam vekova. Nije nam namera da zauzmemo stav.

Dante's Inferno

ŽANR: akcija
IZDAVAČ: EA
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Visokobudžetna akcija iz trećeg lica inspirisana Danteovim "Paklom" obećava zabavan spoj vrhunske produkcije i vrhunske književnosti.

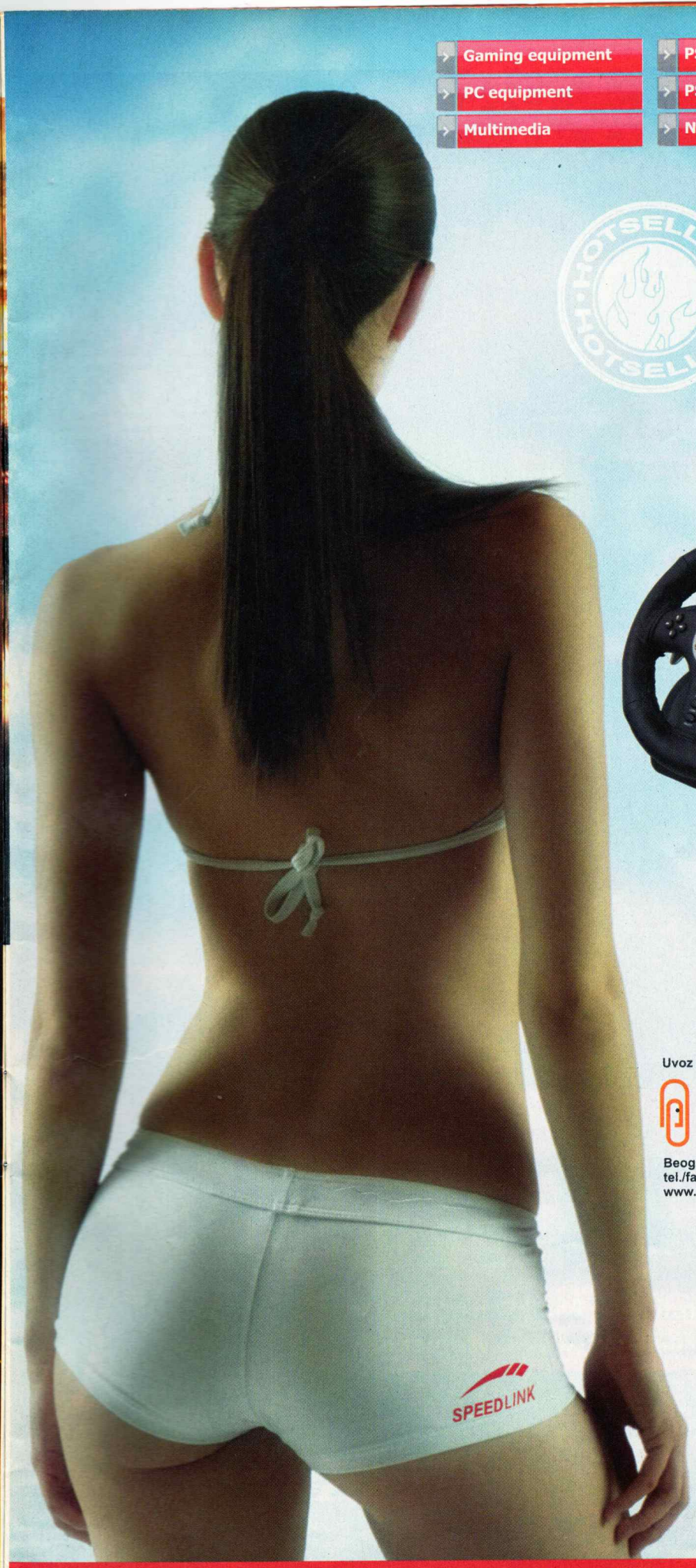
Gaming equipment
PC equipment
Multimedia
PS®2/PS®3 Accessories
PSP™ Accessories
Nintendo® Accessories

SPEEDLINK

HOTSELLER

04/2008 Hardware Speed-Link Medusa 5.1 Home Top-Produkt

Computer Bild Spiele Testsieger 05/2008



Uvoz i distribucija:

OFFICECOM
international office & computer products
Beograd, Tronoška 18 - Zemun Polje
tel./fax 011/377-45-35
www.officecom.rs

execentar
HARDWARE & NETWORK SOLUTIONS
Beograd, Ibarska 2
tel. 011/6447-190
www.execentar.com

PRODAJNA MESTA:

Beograd: Beosoft, GameS, Comtrade Shop, Plato Books, Strong Computers, Big Bang, Saša&Stevan Electronic, Gigatron, MMHouse, Tempo CC, DL Computers, IDEA Extra, Orange Shop, Virtual Shop.
Novi Sad: GameS, Comtrade Shop, NS Games.
Niš: Gamebox.
Obrenovac: Shrooms.
Surčin: My Computer.
Crvenka: Crvenka Net.
Zrenjanin: Gameshop SR.
Požarevac: GSM&PC Shop.
Čačak: Uspon.
Bor: Virtual, Sim Computers.
Jagodina: Crveni Džin.
Zaječar: Bingo Computers, Taurus.
Kruševac: PC Passage.
Kikinda: Xeon.

www.speed-link.rs

JUMP & RUN

Mario, Sonic, Crash Bandicoot, Earthworm Jim – koja je najbolja platformska igra svih vremena...

Mario Bros. je definisao pojam platformskih igara

Genijalno: U verziji za N64, Mario prelazi u trodimenzionalan svet

Mario uklanja sve kopije sa ekrana

Mali, debeli brka trčkara ulicama gore-dole, dok se u pozadini čuje vesela, pomalo piskava muzika. Naš prijatelj u crvenim pantalonama sa tregerima skače opasnoj kornjači na glavu i izbacuje je iz igre. Kada udari glavom u zid, ne razbije glavu nego ciglu iz koje iskoči ni manje-ni više nego pečurka. Kada naš omiljeni vodoinstalater pojede gljivu, postaje duplo veći. Poznavaoci igara odmah su prepoznali o kojoj igri je reč. Naravno, radi se o Super Mario Bros., najprodavanijoj igri svih vremena. Međutim, ova platformska igra nije ušla u istoriju samo zbog toga. Početkom osamdesetih godina igra Super Mario Bros. napravila je toliki bum, da nijedna platformska igra, koja je usledila nakon nje, nije mogla da pobegne od koncepta koji je ona postavila.

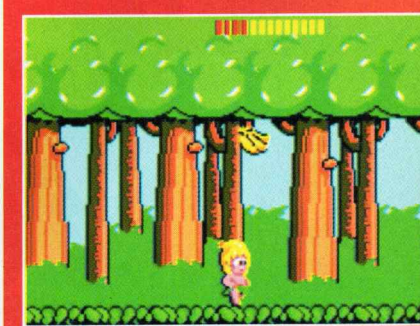
Na početku beše majmun

Istorija platformi ipak nije počela igrom Super Mario Bros. Donkey Kong je, u stvari, igra koja je utrla put budućim naslovima. U njoj je Jumpman (kasnije nazvan Mario) morao da spasi svoju voljenu princezu iz kandži gorile Donkey Konga. U ovoj arkadnoj igri, koja je plasirana 1981. godine, pojavili su se i dodatni

Mario klonovi

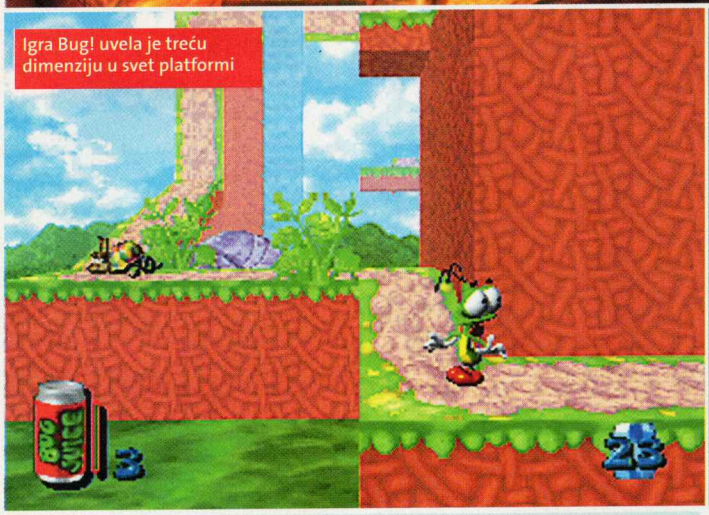
Vodoinstalater se uspešno nosi sa konkurencijom

Najviše klonova napravljeno je 80-ih godina, kada se i pojavila igra The Great Giana Sisters za C64, a kasnije za Amigu. Ova platforma imala je identičan koncept, gameplay i grafički stil. Čak su i glavni likovi bile dve sestre, kao što su Mario i Luigi braća, a na pakovanju igre stajala je poruka u kojoj se jasno stavlja do znanja da njom objavljuju "rat" Mariju i Luigiju. Nešto kasnije ona je zabranjena za



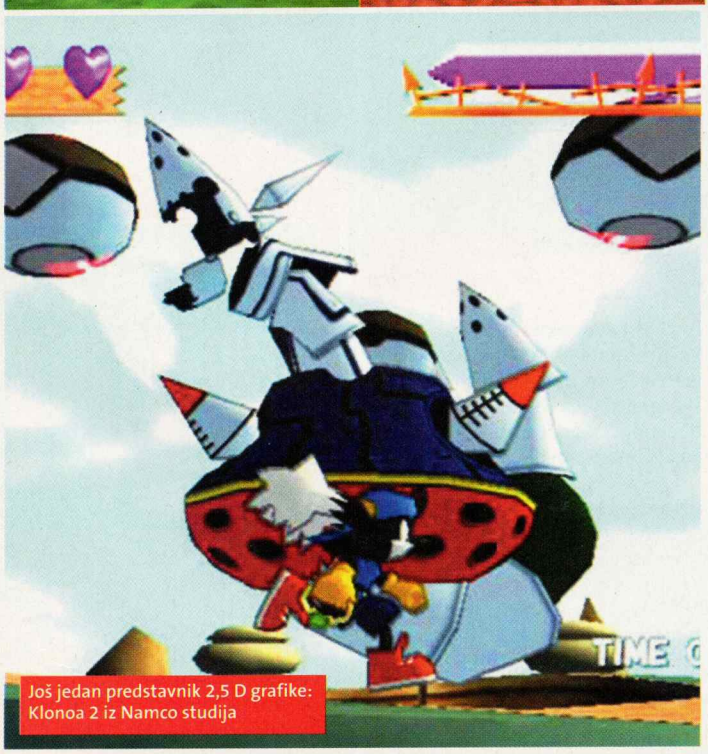
prodaju, jer je Nintendo podneo tužbu. Ipak, sada ćemo moći da igramo ovu igru na DS-u!
Wonder Boy in Monsterland takođe je kopija Marija. Sega je iscrpela Nintendovog junaka na sve moguće načine. Sada ovu igru možete igrati preko Wii Virtual Console.

Aktuelne platformske igre odvijaju se isključivo u tri dimenzije



Igra Bug! uvela je treću dimenziju u svet platformi

Another World je predstavljala pravo osveženje svojom preudo3D grafikom

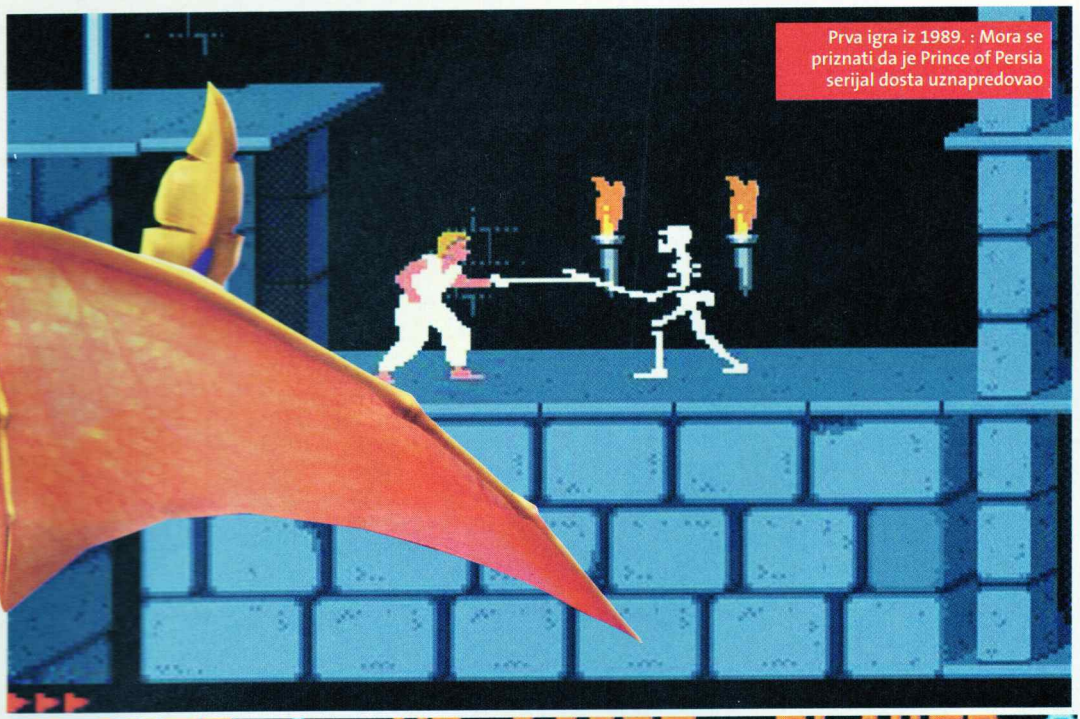


Još jedan predstavnik 2,5 D grafike: Klonoa 2 iz Namco studija

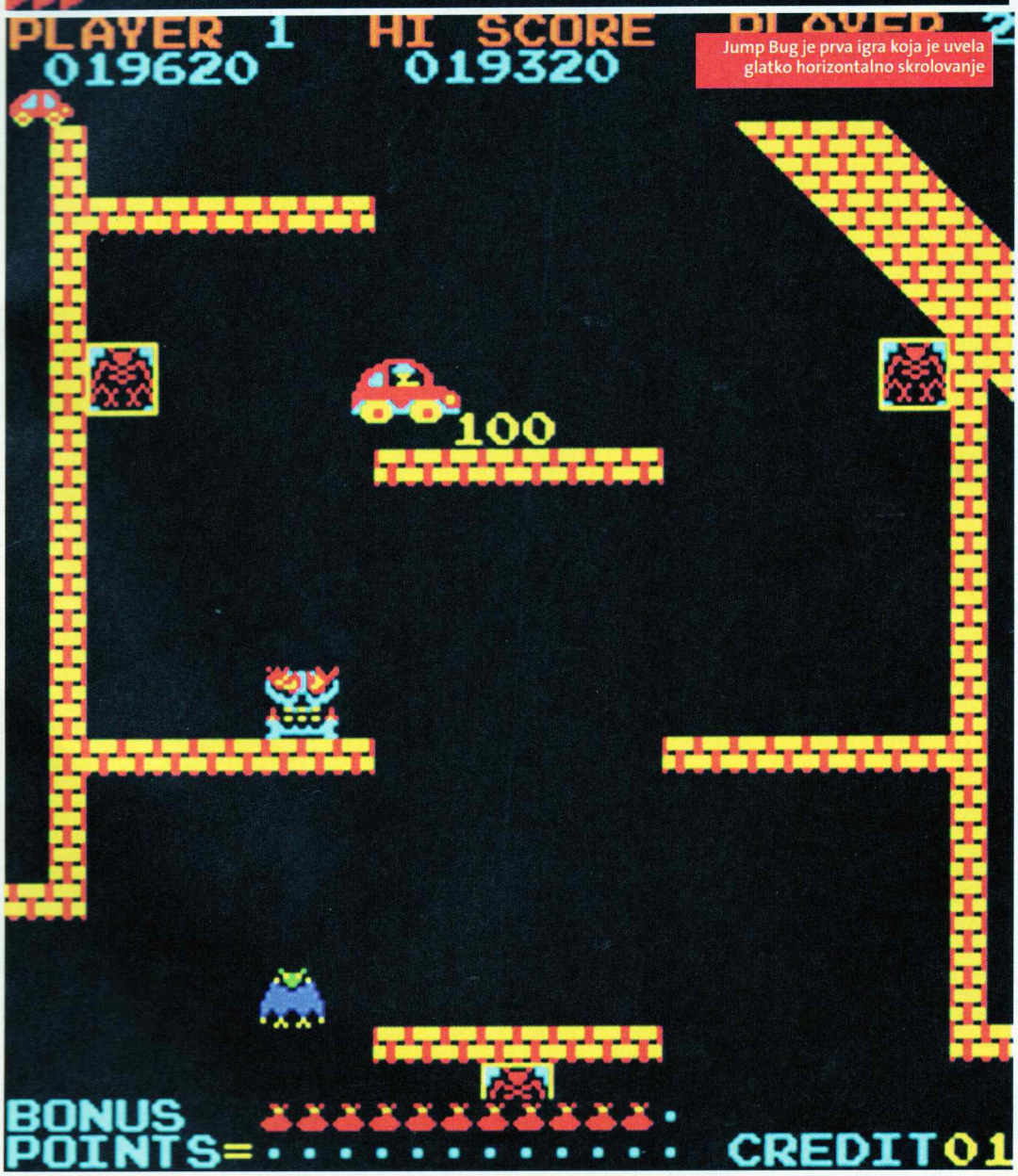
elementi, koji se do tada nisu sretali u klasičnim platformskim igrama. Mario je preskakao prepreke, penjao se uz merdevine i trčao po platformama. Čitav nivo odigravao se na jednom ekranu zbog tadašnjih limitiranih tehničkih mogućnosti. Tek u drugoj generaciji ove igre pojavio se takozvani SideScrolling - slika se pomerala sa desna na levo dok se vi nalazite na sredini ekrana. Jedna od prvih igara u kojoj je primenjena ova tehnologija zvala se Jump Bug, i u njoj se upravlja autićima i preskače preko raznih prepreka. Igra Jump Bug pojavila se samo pet meseci nakon Donkey Konga i poslužila je kao uzor igrama kao što su Moon Patrol ili B.C.'s Quest for Tires iz 1983. godine. Samo godinu dana kasnije, Shigeru Miyamoto postigao je veliki uspeh čuvenom igrom Mario Bros. Jednostavan koncept koji je počivao na raznovrsnosti nivoa, power-upovima i klasičnim platformskim elementima, bio je dovoljno dobar da izazove malu revoluciju u žanru iz kog je iznikao gorepomenuti Super Mario Bros., a koji još uvek važi za najuspešniju konzolnu igru svih vremena. Ova igra je do te mere inspirisala razvojne timove, da su Mario klonovi nicali kao pečurke posle kiše. Sigurno najuspešnija kopija bila je igra The Great Giana Sisters iz 1987. godine. Ova igra za Commodore 64 toliko je ličila na svoj uzor, da je Nintendo tužio Rainbow Arts i pobedio na sudu, čija odluka je nalagala da je povuku sa tržišta. Međutim, Giana Sisters će ponovo oživeti tokom juna ove godine i to upravo za Nintendovu platformu - DS. Kakva ironija!

Vreme za ježeve

Godine 1989. i 1990. bile su veoma značajne za razvoj platformskog žanra. Za početak, tada se pojavio Game Boy. Mogućnosti hardvera ove Nintendove ručne konzole bile su ograničene i zato su upravo SideScrolling platformske igre bile toliko popularne. Drugi razlog je taj što su ogromnu pažnju privukle šesnaestobitne konzole, kao što Super NES i Sega MegaDrive.



Prva igra iz 1989. : Mora se priznati da je Prince of Persia serijal dosta uznapredovao



Jump Bug je prva igra koja je uvela glatko horizontalno skrolovanje

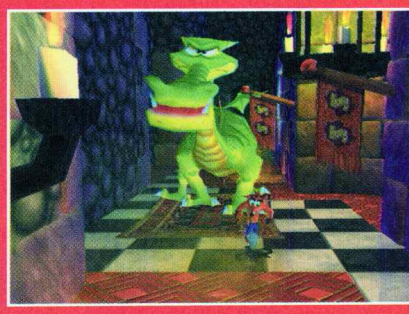
Sega je planirala da kreira junaka i igru po kojima će kompanija postati prepoznatljiva, kao što je to bio slučaj sa Super Mariom zahvaljujući kom se Nintendo proslavio. Sega se odlučila za ježa pod imenom Sonic the Hedgehog. Istoimena igra bila je mnogo brža od Mario Brosa i zahtevala je veliku spretnost i veštinu. Karakteristični detalji gejmpleja za ovu igru bili su veliki skokovi, brzo kolutanje unapred, savladavanje različitih prepreka i spektakularna grafika zbog čega je ova igra i stekla veliku popularnost.

Prinčevi i crvi

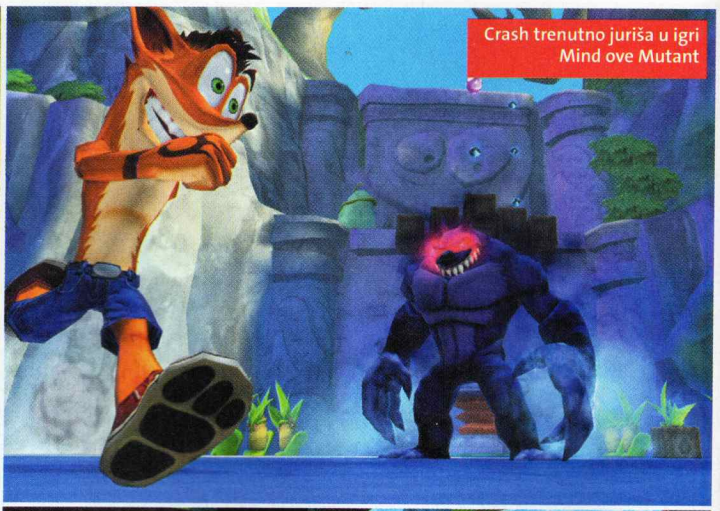
Krajem osamdesetih i početkom devedesetih tržištem su samovereno vladale platformske igre. Ovaj žanr bio je glavni uzor igrama koje su tada pravljene, ali se uticaj platformi može primetiti i u aktuelnim naslovima: na primer, Prince of Persia iz 1989. je

PS maskota

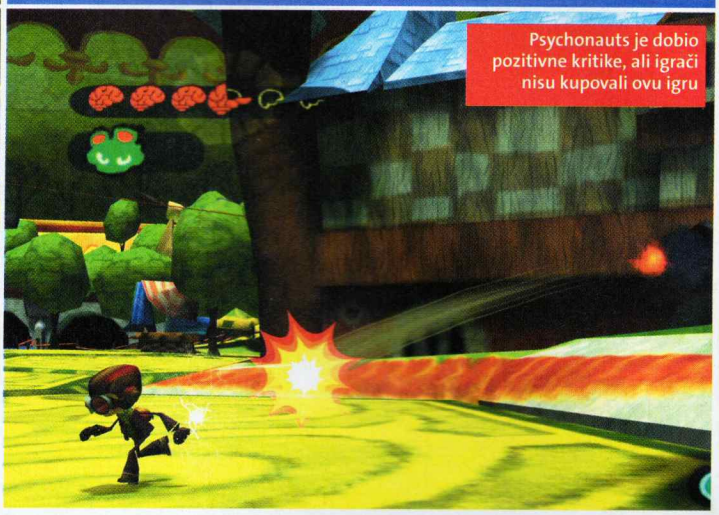
Kakav je značaj za Nintendo imao Mario, trebalo je da ima Crash Bandicoot za Sony



Iako su igrači odlično prihvatili ovog pacova, treba napomenuti da Crash Bandicoot maskota nije postigla Marijev uspeh. Crasha je osmislio Naughty Dog studio 1996. godine: prva igra koja se pojavila nudila je pseudo3D grafiku sa klasičnim platformskim elementima. Do sada je izašlo mnogo igara sa Crashom u glavnoj ulozi, međutim, skorija izdanja nisu bila naročito inovativna. Ni poslednja igra iz serijala Mind Over Mutant nije postigla naročit uspeh. Šta da se radi, ako tako nastave, PlayStation nikada neće dobiti maskotu Marijevog ranga!



Crash trenutno juriša u igri Mind ove Mutant



Psychonauts je dobio pozitivne kritike, ali igrači nisu kupovali ovu igru

Abeove avanture su otkačene, ali i prilično teške

inspiracija za odličnu animaciju i zahtevne borbe i dan-danas; Oddworld ili Earthworm Jim svima može poslužiti kao podsticaj za pravljenje igre zahvaljujući dobroj ideji i interesantnim likovima; Flashback, Castlevania i Heart of Darkness još uvek su ideja vodilja za sve one koji prave role-playing i avanturističke igre; Donkey Kong Country još uvek spada među najpopularnije Side-Scroller igre...

Svet postaje trodimenzionalan

Ubrzo po dostizanju vrhunca, platformske igre doživele su težak pad. Sredinom 90-ih godina, razvojni timovi tragali su za novim idejama sve više. 2D SideScrolleri obeležili su prvu polovinu 90-ih, a onda je novi, moderniji hardver pružio timovima daleko više mogućnosti za eksperimentisanje u tehničkom pogledu. Igre kao što su Pandemonium ili Klonoa su dvodimenzionalne, ali je okolina postala trodimenzionalna. Igrači su bukvalno zanemeli!

Grafika ih je toliko oduševila zbog same činjenice da više nije bilo teško pretpostaviti kako će izgledati igre koje dolaze. I, zaista, nije dugo potrajalo i sve igre prešle su u 3D okruženje. Doduše, sami počeci bili su prilično traljavi. Čudni naslovi kao što su Alpha Waves za Atari ST, Amiga i PC ili Geograph Seal nisi bili baš dobro prihvaćeni, a ništa bolje nije prošla ni igra Bug! koju je Sega 1995. godine lansirala zajedno sa svojom novom konzolom Saturn. Osim što je bilo moguće da se Bug kreće gore-dole, dodata je i treća dimenzija, tj. kretanje po Z osi. Kada se gleda sa igračkog i grafičkog aspekta, rezultati su bili veoma dobri, ali ipak nisu mogli da se mere sa igrom Super Mario 64 koja se pojavila 1996. godine. Miyamoto-San je pokazao da ima odličan osećaj za zabavne naslove i sa novim delom Super Marija postavio je nove standarde u žanru platformskih igara. Činilo se da igrač ima neograničene mogućnosti zahvaljujući analognom upravljaču. Neke igre, koje su nastale mnogo kasnije, nisu uspele da dostignu taj kvalitet gejmpleja, koji je imala pomenuta igra.

Skoro u isto vreme, pojavila se PlayStation konkurencija Crash Bandicoot. Ovaj naslov nije uspeo u potpunosti da ispuni sve zahteve 3D igre, ali je ipak doživela veliki uspeh, kao i nastavci koji su za njom usledili. Razvojni tim Naughty Dog učio je zanat na Crashu, pa je za vreme ere PlayStationa 2 privukao veliku pažnju uvođenjem akcije u svet 3D platformskih igara sa naslovima kao što su Ratchet & Clank i Jak & Dexter. U njima su kombinovani elementi platformskih i shooter igara, što je bio veoma pametan potez. Ipak, zlatno doba platformi bližilo se kraju. Nastavci koji su sledili malo koga su oduševili. U prilog tome govori i, na primer, činjenica da je Sonic Unleashed veoma loše prošao i kod kritike i kod igrača. Takođe, PlayStation ikona Crash Bandicoot nikada neće dostići uspeh koji je ranije ostvarila. Srećom, u međuvremenu su se pojavljivali retki biseri kao što je Psychonauts koji je dobio odlične ocene ali se, ipak, slabo prodavao. U ovom trenutku stiče se utisak da jedino Nintendo može da napravi dobru platformsku igru. Super Mario Galaxy u igračkom smislu nije doneo ništa novo za razliku od igre Super Mario 64, ali su kontrole savršeno urađene, pa je iskustvo igranja neponovljivo. Najpoznatiji vodoinstalater više od 20 godina drži krunu platformskih igara i verovatno će još dugo tako i biti.

Kada će stići...

Alpha Protocol

Izlazak Michael Thortonove špijunske RPG avanture pomeren je za oktobar. Sega je za utehu pustila u promet novu kolekciju screenshotova.

Diablo III

Blizzard je potvrdio da neće doći na E3, tako da ćemo nove detalje o ovoj igri saznati najverovatnije tek u avgustu na BlizzConu.

Fuel

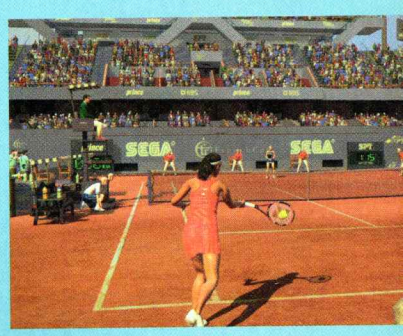
Prašite motorima po bespućima zapadne Amerike već od 12. maja! Codemasters obećava odličnu vožnju.

Mafia II

Iako se još uvek ne zna tačan datum izlaska igre, Take-Two je potvrdio da će Mafia II izaći pre Halloweena.

Datumi izlaska važe za evropsko tržište

			pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Aion: The Tower of Eternity	MMO	2. kvartal	pc						
AionGuard	akciona avantura	2010.		ps3	360	wii			
Aplha Protocol	akcija	3. kvartal	pc	ps3	360				
Batman: Arkham Asylum	akcija	2. kvartal	pc	ps3	360				
Battlefield 1943	akcija	leto 2009.	pc	ps3	360				
Battlefield: Bad Company 2	multiplayer akcija	1. kvartal 2010.	pc	ps3	360				
Bionic Commando	akcija	maj 2009.	pc	ps3	360				
Bioshock 2: Sea of Dreams	akcija	3. kvartal	pc	ps3	360				
Borderlands	akcija	3. kvartal	pc	ps3	360				
Brutal Legend	akcija	jesen 2009.		ps3	360				
Call of Duty: Modern Warfare 2	akcija	4. kvartal	pc	ps3	360				
Call of Juarez: Bound in Blood	akcija	kraj 2009.	pc	ps3	360				
Champions Online	MMO	2. kvartal	pc		360				
Conduit	akcija	proleće 2009.				wii			
Damnation	akcija	21. april	pc	ps3	360				
Dante's Inferno	akciona avantura	1. kvartal 2010.	pc	ps3	360				
Dark Void	akcija	leto 2009.	pc	ps3	360				
Dead Rising 2	akcija	2009.	pc	ps3	360				
Demigod	akcioni RPG	14. april	pc						
Diablo 3	RPG	2010.	pc						
DiRT 2	vožnja	septembar 2009.	pc	ps3	360	wii		psp	nds
Dragon Age: Origins	RPG	3. novembar	pc	ps3	360				
Final Fantasy XIII	RPG	kraj 2009.		ps3	360				
Fuel	vožnja	maj 2009.	pc	ps3	360				
Ghostbusters	akcija	16. jun	pc	ps3	360				
God of War III	akcija	kraj 2009.		ps3					
Gothic IV: Arcania	RPG	kraj 2009.	pc	ps3	360				
Halo 3: ODST	akcija	4. kvartal			360				
Harry Potter and the Half-Blood Prince	akciona avantura	2. kvartal	pc	ps3	360	wii		psp	nds
Heavy Rain	akciona avantura	kraj 2009.		ps3					
Indiana Jones and the Staff of Kings	akciona avantura	2. jun				wii	ps2	psp	nds
inFamous	akcija	2. kvartal		ps3	360				
Iron Man 2	akcija	2010.	pc	ps3	360	wii		psp	nds
Mafia II	akcija	2009.	pc	ps3	360				
Majesty 2	strategija	2. kvartal	pc						
Mass Effect 2	RPG	2010.	pc		360				
Mini Ninjas	akcija	4. kvartal	pc	ps3	360	wii			nds
Need for Speed: Nitro	vožnja	2. kvartal				wii			nds
Need for Speed: Shift	vožnja	2. kvartal	pc	ps3	360			psp	
Need for Speed: World Online		4. kvartal 2. kvartal 2009.	pc						
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	akcija	leto 2009.	pc	ps3	360				
Overlord II	RTS	leto 2009.	pc	ps3	360				
Prototype	akcija	2. kvartal	pc	ps3	360				
Quantum Theory	akcija 2009.	II kvartal 2009.		ps3					
Red Dead Redemption	akcija	jesen 2009.		ps3	360				
Red Faction: Guerrilla	9. jun	20. februar	pc	ps3	360				
Riddick: Assault on Dark Athena	akcija	7. april	pc	ps3	360				
Ride to Hell	akcija	2. kvartal	pc	ps3	360				
Singularity	akcija	2010.	pc	ps3	360				
Splinter Cell: Conviction	akcija	30. jun	pc		360				nds
StarCraft II: Wings of Liberty	RTS	kraj 2009.	pc						
Stargate Worlds	MMO	2009.	pc						
Tekken 6	borilačka	4. kvartal		ps3	360				
Terminator Salvation	akcija	jun 2009.	pc	ps3	360	wii			nds
The Sims 3	simulacija	2. jun	pc						
Transformers: Revenge of the Fallen	akcija	jun 2009.	pc	ps3	360	wii		psp	nds
Uncharted 2: Among Thieves	akcija	4. kvartal		ps3					
Velvet Assassin	akcija	14. april	pc	ps3	360				
Virtua Tennis 2009	tenis	maj 2009.	pc	ps3	360	wii			
Wanted: Weapons of Fate	akcija	2009.	pc	ps3	360				
Wolfenstein	akcija	2009.	pc	ps3	360				



Virtua Tennis 2009

Sega je prikazala prvi trejler u kojem se može videti da ćemo pored Ane Ivanović moći da igramo i sa Novakom Đokovićem.

Prototype

Alex Mercer i njegove natprirodne moći naći će se u središtu pažnje već u junu. Biće prilično krvavo...

Exit Drone

Riddick: Dark Athena

Puno ime igre glasi: The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena. Bilo nam je predugačko za naslov...

Singularity

Oko ove igre će se podići velika prašina! Shooter sa kontrolom toka vremena u izvođenju čuvenog Raven Softwarea.

MAKSIMALAN BOL ZAGARANTOVAN

Take-Two je objavio da Rockstar Vancouver radi na igri Max Payne 3 koja će izaći na zimu za PC, PS3 i Xbox 360. Iako je igra bila najavljena još pre pet godina, sada je mnogo sigurnije da će novi deo stvarno izaći. Malo je novih informacija o novoj igri, sem da je glavni junak napustio New York, pošto je bio pređen, ali u novom gradu ima i dalje zločina koje treba suzbiti slow-motion tehnikom. Za sada nema nikakvih screenshotova, niti artworkova (sem jednog lika na zvaničnom sajtu), ali pretpostavljamo da ćemo dosta toga videti na ovogodišnjem E3 sajmu koji se održava početkom juna.

JOŠ MODERNIJE RATOVANJE

Spremite svoje mašine, oslobodite mesta na hard disku jer novi Call of Duty stiže 10. novembra za PC, PS3 i Xbox 360. Infinity Ward pustio je u promet teaser trailer za Modern Warfare 2 u kojem se može čuti, ali ne i videti, da će Rusi imati veliku ulogu u ovoj igri. Ruski separatisti bili su okosnica igre Modern Warfare, pa se naslućuje da će u nastavku biti njihove osvete.
Trailer možete pogledati na sajtu www.screenfun.rs

BLIZZARD OTKRIO NOVI PROJEKAT

Blizzard je otkrio da radi na novom, petom, projektu koji nema nikakve veze sa World of Warcraftom. U pitanju je potpuno nova igra, koja se za sada razvija na World of Warcraft engineu, dok će se novi engine implementirati kada bude gotov.
Imajući ovo u vidu, Blizzard sada razvija pet igara: Diablo 3, Starcraft 2, novu WoW ekspanziju, next-gen MMO, kao i ovu novu neimenovanu igru.

MASOVNI EFEKTI

Iako smo svi znali za nastavak, Electronic Arts je konačno potvrdio da radi na igri Mass Effect 2 za PC i Xbox 360. Tokom marta izašao je teaser trailer za Mass Effect 2, a sada je EA i zvanično obelodanio da ćemo dobiti nastavak jedne od najboljih RPG avantura iz prošle godine. I ovog puta vlasnici PlayStation 3 konzola biće uskraćeni za ovu igru, a igrači na PC-ju i Xboxu 360 imaće prilike da je igraju početkom 2010. godine.

IGRAJMO R

Da li znate za neku igru u kojoj možete da varate i obmanjujete a da to nije poker? Ubisoft će vam to omogućiti u najnovijoj real-time strategiji pod imenom R.U.S.E. koja je smeštena u Normandiji za vreme Drugog svetskog rata. Koristeći tehnike prevare, kao što su postavljanje mamaca u vidu lažnih tenkova, kamuflaža jedinica, šifrovanje poruka ili slanje lažnih radio signala, obmanjivaćete protivnika i rešavati bitke u svoju korist. Imperativ ove igre biće nasankati neprijatelja kako u single player, tako i multiplayer režimu (do 8 igrača) gde će to biti mnogo zanimljivije jer se "živi" protivnik zna iznervirati za razliku od kompjutera.

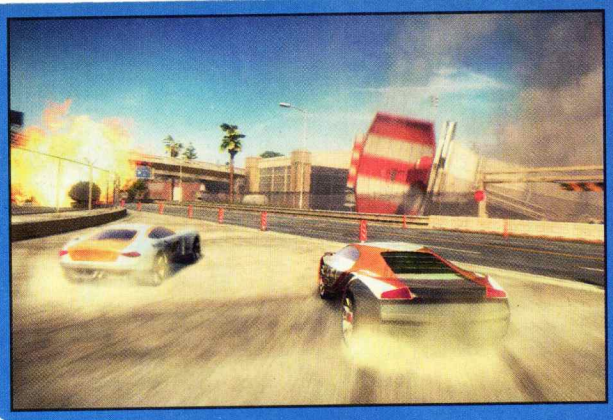
Upravljanje jedinicama i objekatima (preko 200) biće vrlo intuitivno zahvaljujući IrisZoom engineu koji je specijalno razvijen za R.U.S.E. Zbog toga će, pregled bojnog polja u tri nivoa zuma, biti veoma jednostavan i nudiće komandantu potpunu slobodu.

Za razvoj igre zadužen je Eugen Systems, poznat po igri Act of War: Direct Action, dok će igru distribuirati Ubisoft. R.U.S.E. će izaći za PC, PS3 i Xbox 360 tokom ove zime.

SHIFT STIŽE U SEPTEMBRU

Electronic Arts planira da izbaci svoju novu trkačku igru 18. septembra u Evropi i 22. septembra u Americi. Datum izlaska igre objavljen je zajedno sa trejlerom koji je pušten ekskluzivno za Xbox Live.
Need for Speed: SHIFT bi trebalo dosta da se razlikuje od svojih prethodnika jer će imati mnogo "pametniju" fiziku, adekvatnu animaciju vozača i njegovo ponašanje, što znatno približava igru simulaciji i odaljava je od dosadašnjeg žanra arkadne vožnje.

.U.S.E.



DELIĆI SEKUNDE

Prošle godine Disney nas je sve iznenadio sa veoma dobrom off-road trkačkom igrom Pure. Sada su najavili novu igru pod imenom Split/Second koji će raditi Black Rock studio zaslužan i za Pure. Očigledan uzor im je Burnout, pošto ćete i u ovoj igri imati zadatak da uništite protivničke automobile na najrazličitije načine. Npr. srušite stub mosta, što će prouzrokovati njegovo padanje na protivnika ili se zakucava u vodovodnu cev kako bi voda "sprala" suparnika sa piste. Split/Second radi se za PC, PS3 i Xbox 360 i izaći će početkom 2010. godine.

KUKE I PADOBRANI

Rico Rodrigez je junak koji se teško da zaboraviti. Svi se sećamo njegovih vratolomija u igri Just Cause, a po svemu sudeći, u nastavku očekuju nas još veće egzibicije. Radnja Just Cause 2 odvijaće se na ostrvu Panau veličine 1.000 kvadratnih kilometara. Veličinu ovog ostrva uvidećete kada prvi put budete sletali padobranom i hvatati se kukom za zgrade kao Spajdermen. Naročito impresivne scene biće one kada budete preskakali između vozila i kačili se za avione dok budu uzletali. Just Cause 2 stiže u septembru i to za PC, PS3 i Xbox 360.

TURNIR ZA PAMĆENJE

Održan je prvi Bravo ScreenFun turnir i proglašeni su najbolji FIFA 09 golgeteri

Gužva u Crypton Planet igraonici

UBISTVENA ZONA

Killzone 2 oduševio učesnike turnira

Veliku pažnju na turniru izazvala je promocija igre Killzone 2. Ova ekskluziva za PlayStation 3 ostavila je bez daha sve one koji su uspeli da se probiju do jedne od četiri konzole na kojoj se vrteo ovaj FPS hit. Vladimir Simonovski, jedan od učesnika turnira, toliko se oduševio, da je jedino mogao da konstatuje: "Navukli ste me na PS3! Ja bolju stvar u životu nisam video!"

Crypton Planet igraonica u "Delta Citiju" bila je spremna za prijem učesnika i početak turnira već u 11 h, sat vremena pre nego što je bilo najavljeno. PlayStationi zagrejani, Fanta rashlađena, a pokloni upakovani. Zvanično prijavljivanje, najavljeno za 12 h, počelo je ranije, zbog velike kolone učesnika koja se formirala ispred info-pulta: masa se gurala kako bi se što pre dokopala svog takmičarskog broja, ali se na kraju ispostavilo da je mesta bilo za sve. Stotinjak ljudi različitih generacija strpljivo su dočekali 12.30 h, kada je zvanično započeo turnir, a zatim se zavalili u lazy-begove i pokazali svoje znanje iz fudbala. Simptomatično, na turniru nije bilo ni jedne jedine devojke (sledeći turnir možda bude u Simsu :-))!

Takmičenje je bilo organizovano po rundama, na devet mesta za PlayStationom 3. FIFA 09 je organizovano po sistemu nokaut eliminacija, a partije su trajale po sedam minuta. U prvom krugu iz takmičenja ispalo je 50 učesnika, tokom sedam rundi stiglo se do finalista, s tim što je četvrti učesnik izabran žrebom – Goran Rebić je u polufinalu osvojio četvrto mesto i torbu Electronic Arts.

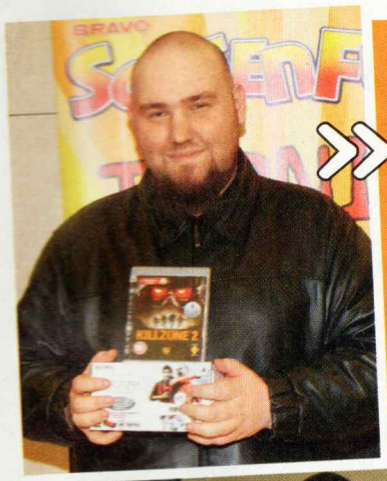
Treće mesto zasluženo je osvojio Miroslav Stefanović, koji je dobio ROCCAT Kone igrački miš. Finale u kom su učestvovali Vladimir i Mirko bilo je veoma uzbudljivo, mada se od početka turnira šuškalo da će pobednik biti ipak Vladimir: većinu mečeva završavao je sa velikom gol razlikom, a zahvaljujući njegovoj samouverenoj igri i gamepadu, svima je od starta bilo jasno da je on potencijalni pobednik turnira. Tako je i bilo. Finalni meč završen je rezultatom 3:1. Drugoplasirani Mirko Stojanović osvojio je vrednu nagradu: Intel Core i7-920 procesor kao i igru FIFA 09 za PlayStation 3, koju su dobili i ostalih 12 finalista. Pobednik turnira Vladimir Đedović osvojio je Sony PlayStation Portable (PSP) konzolu sa FIFA 09 igrom, Killzone 2 kao i EA torbu.

Vladimir je ScreenFun turnir prokomentarisao kao "dobro organizovan" i i dodao da je to "za svaku pohvalu". Povodom komentara vezanih za njegovo godište, poručio je ostalim igračima da se ne čude i da ga se sete za 7-8 godina kada i dalje budu igrali igre na PS4 ili Xboxu 720, punom parom, baš kao i on sada.

Bravo ScreenFun čestita Vladimiru kao i svim drugim učesnicima koji su se pojavili na turniru i zahvaljuje se sponzorima bez kojih akcija ne bi uspela: Comtradeu, Extreme CC-u, Ex Ecentru, Fanti i Crypton Planetu.

I, ovde nije kraj, jer je ovo bio tek prvi ScreenFun turnir. Očekuju vas takmičenja u novim igračkim disciplinama, a o sledećem turniru bićete blagovremeno obavešteni. Budite uz ScreenFun i redovno posećujte naš sajt kako biste saznali prvi!

Sleva nadesno: Tijana Svorcan, advertajzing direktor ScreenFuna, Marija Munjiža (Ex Ecentar), Jovana Manojlović (PR CPG), Sanja Nešić (Extreme CC), Ivan Poučki (CT Computers), Katarina Hrkalović (CT Retail), Igor Conić (urednik ScreenFuna) i Nenad Topalović (Crypton Planet)

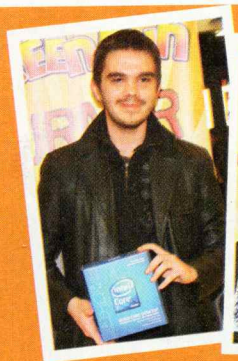


NAJBOLJI OD SVE DECE: PRVA TRI MESTA

Ime: Vladimir Đedović
Mesto: Smederevo

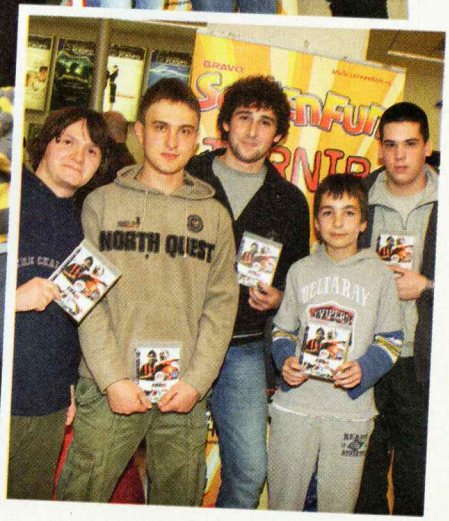
Godište: 1985.
Forum user: wladymeer

Vladimir je još kao četrnaestogodišnjak počeo da pobeđuje, kada je tukao stariju gardu na ISS Pro Evolution turnirima. Na PlayStationu 3 igra najčešće online, i to sve žanrove osim FPS-a, koji je rezervisan za PC platformu zbog, kako kaže, "mnogo prirodnijeg upravljanja tastaturom i mišem". Njegov omiljeni klub u igri FIFA 09 je engleski Chelsea sa kojom je i razbucao takmičare i postigao sjajne rezultate. Vladimir je, inače, student na Pravnom fakultetu u Beogradu i svira klavijature u rok bendu "Alogija".



Drugo i treće mesto: Mirko i Miroslav sa nagradama

Dobacivanja iz publike nisu mnogo uticala na takmičare



A sada malo vi...

Pismo meseca

Žena, deca

Ispovest: Imam 32 godine, suprugu (ne smem da kažem), klinju od pet godina, a komp samo dve godine. Znači, kad sve troje uperimo pogled u pravcu PC-ja, e to je fight for the right! Sva sreća, pa je tu i ScreenFun koji nam je "ozbiljan udar na kućni budžet" u poslednje dve godine, pa se nekako snalazimo. Nego, videh na netu pre neki dan da se sprema "the one & only" Max Payne 3. "Super", rekoh sebi, al' kad videh kuhinju (Rockstar) iz koje izlazi, sve mi je bilo jasno - para na paru ide (kažu naši stari). Pozdrav iz Vrbasa!

Vladislav

ScreenFun: Mi ti opraštamo sve grehe, a za Maxa ne znamo.

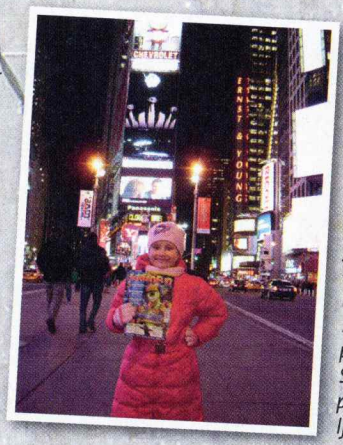
Kompanija Logitech poklanja PlayGear Street opremu za PSP

Preko bare

Pozdrav svima, evo vam koja sličica moje ćerkice u Njujorku, čisto da vidite da svuda ima pravih Screen Fanova! Svuda pođi, ali BSF ponesi ;-). Malo da promovišemo domaću gamersku populaciju po belome svetu. Mogu vam reći da je to jedna od stvari koje mi ovde zaista nedostaju, jeste da ima milion časopisa na tu temu, ali meni fale one odvale u komentarima i recenzijama sa samo nama svojstvenim humorom. Elem, nadam se da će vam se svideti sličice! Sve najbolje i veliki pozdrav svima!

P. S. A možda da još dodam negde... kao ono... Da li ima šanse da se pretplatim na BSF, i da mi stize u NY?

Dejan iz NYC



ScreenFun: Dejane, znaš li ti da je iznošenje nacionalnog dobra iz zemlje zakonom zabranjeno, pa ti je za ScreenFun potrebna posebna dozvola Ministrastva inostranih poslova. OK, oprostićemo ti ovoga puta ako nas pozoveš na gajbu u Njujork, u radnu posetu, naravno. Elem, što se tiče pretplate za ScreenFun, pretpostavljamo da bi ona koštala oko 500 evra mesečeno - taman koliko košta avionska karta, tako da je bolje da ti ponesemo brojeve koji ti fale kada budemo dolazili kod tebe!

No sleep

Da ste najbolji, to bi svako rekao i potvrdio, a da ste najlošiji - to ne bi niko ni rekao ni potvrdio jer ste stvarno najbolji! Cele godine nabavljao sam igre za komp i najzad sam ih sve sakupio. Krenuo sam da prelazim: Hitman 2, GTA IV, Pirates of Caribbean... Moja mama kaže da odem na spavanje u 23 h, ali ja isključim svetlo i igram igre do tri. Posle sam jako pospan i uporan.

Nego, imam jednu molbu i dva pitanja za vas:

1. Kada će izaći Tekken 6 za komp?
2. Kada ce izaći WWE Legends of Wrestlemania za komp?

Molba: Pošaljete mi poster Captain Jack Sparrow sa dve Kremenjače kao na onoj slici "Bratska soba".

ScreenFun: Da neko nije potvrdio da nisi najgori, niko ne bi potvrdio da nisi najbolji. Kontaš? Misliš li da je tvoja mama tako glupa da ne provali da igraš igre do tri ujutru samo zato što isključiš svetlo? Bolje isključi i kompjuter, pa onda neće imati nikakve šanse da skonta da igraš.

Vrlo kratko ćemo odgovoritin na tvoja dva pitanja. Nikada! Što se tiče molbe, imamo samo poster sa tri Kremenjače u "Sestrinskoj sobi", tako da ne možemo da ti pomognemo.

Opet Naruto

Pozz svima u redakciji. Imam nekoliko pitanja za vas i nadam se da ćete mi odgovoriti na njih.

1. U jednom od prethodnih brojeva testirali ste igru Naruto Ultimate Ninja Storm. Da li će ta igra izaći za PC i kada?
2. Koju mi grafičku karticu preporučujete do 150 evra?

PathFinder

ScreenFun: Putotragaču, pomenuti Naruto neće izlaziti za PC kao što je to bila dosadašnja praksa, a što se tiče grafičke za preporuku, pogledaj Raden HD4830 koji smo predstavili u rubrici Hardware na strani 57.

Sitne igre

Ćao, SF. Da vas ne hvalim mnogo i ne davim, znate sami da ste extra. Takmičenje koje ste organizovali bilo je super. Da pređem na pitanja.

1. Već mesec dana moj drug i ja mučimo se da nađemo program za pravljenje sitnih igara, pa nam preporučite bilo koji, a da je dobar.
2. Da li se pojavio drugi deo igre Knights Of Honor, a ako nije, da li će se pojaviti?
3. Hoće li izaći GTA4:The Lost and Damned za PC?

Milan

ScreenFun:

1. Postoji više odličnih programa za početnike koji žele da naprave sitne kolače... Pardon, sitne igre. Skini ih sa: www.thegamecreators.com, www.ambrosine.com/resource.html i www.garagegames.com/products/torque/tgb/ pa izaberi onaj koji ti najviše leži.

2. Nema najave za nastavak igre Knights Of Honor.

3. GTA4: The Lost and Damned ekskluziva je za Xbox 360 i tako će i ostati.

Manga

Dragi ScreenFune, samo želim da vam kažem da ste najbolji i da vas svi vole. Povećajte broj strana jer vas obožavamo. Pošto sam sa prethodne dve rečenice zaradio mesto u rubrici, da pređemo na stvar. U prošlom broju u rubrici "Surftips" preporučili ste sajt www.findmanga.com za sve geekove koji vole mangu poput mene. Ali, ja vam predlažem sajt www.onemanga.com na kome je scan chaptera mnogo bolji. Takođe, Findmanga dosta kasni za Onemangaom u broju chaptera. Ukoliko vas nisam uverio, isprobajte sami.

Alien iz Shiljevca

ScreenFun: Videli, uverli se. Hvala na linkovima!

Ucena

Dragi ScreenFun, vaš sam verni čitalac i detaljno pročitam svaki broj. To ću i da dokažem! Naime, nameravam da vas tužim. Lično preferiram reč "saradnja" jer, ukoliko sarađujete sa mnom, neću podneti tužbu protiv vas. U broju 47 Screenfuna, na strani 26, gde su date informacije o Screenfun turniru, u doljnjem desnom uglu slike igraonice, na kompjuteru iza onog lika sa divnom frizurom može se jasno videti kako korisnik gleda video pornografske sadržine. Po mojoj proceni, radi se o Gina Wild (dobra stara Gina). Pretpostavljam da nemate licencu koja vam omogućava objavljivanje takvih slika. Dobar sam čovek i stvarno vas volim. Kako biste izbegli frku sa sudom, zahtevam jedan Nintendo Wii i ništa više. Nadam se da će mi uskoro stići kompenzacija.

Vaš dragi prijatelj Anonym

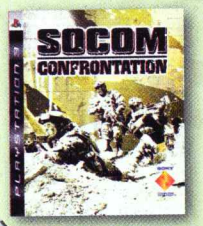
VIDEO IGRA, A DOMAĆA

ScreenFun u saradnji sa kompanijom "Konelek" poklanja pet primeraka domaće igre Pyroblazer. Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS sa prefiksom sfun pyro. Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MT:S i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS medij servisa.

SOKOMASTO

ScreenFun u saradnji sa kompanijom "Comtrade" poklanja igru Socom: Confrotation. Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS sa prefiksom sfun socom. Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.

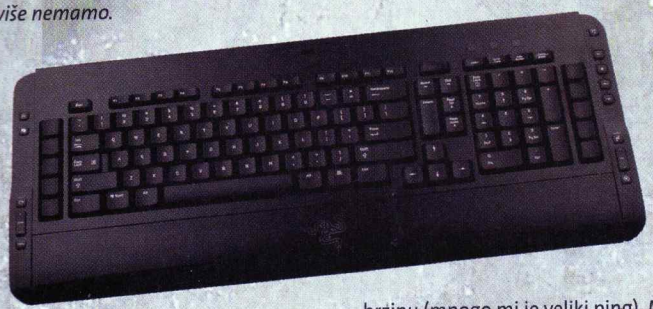


Igru Killzone 2 osvojio je **Vedran Bijelonić iz Beograda** (064304xxxx)

ENDWAR I CSI

ScreenFun u saradnji sa kompanijom Computer-Land poklanja dve majice EndWar kao i igru CSI: NY. Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS sa prefiksom sfun compland. Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.

ScreenFun: Dragi Anonyme, drago nam je da se barem neko setio da nas ucenjuje. Vidimo da si dobro upućen u materiju (pornografsku), pa nećemo mnogo da se kačimo sa tobom. Dođi kod nas u redakciju, pa pored leve crvene kante u kojoj će biti bačeno pola bureka sa sirom, čekaćemo te Mii pošto Wii više nemamo.



Ping pong

Ćao, BSF! Prvi put vam pišem... tako da... nisam neki tekstopisac :) Imam nekoliko pitanjaca za vas, pošto ne mogu da se odlučim između nekih stvari. Dakle, da krenem.
1. Igrao sam dosta MMORPG-a, ali svaki mi dosadi posle nedelju dana. Da li možete nešto da mi predložite (samo da nije WoW, nešto od Acclaima i Cabala). Te igre su me totalno smorile...
2. Kupovao bih neku opremu za komp. Tačnije, miša, tastaturu i neke dobre slušalice. Dvoumim se između tastature Razer Tarantula i Razer Lycosa. Koja je bolja? I treba mi neki predlog za miša i slušalice, a da nisu skuplji od 100 evra?
3. Postoji li neki free način da se ubrza net? Ako postoji, koji? Pregledao sam mnogo klipova na YouTube, ali ništa ne funkcioniše. Potreban mi je brži net zbog igre WolfTeam, koja zahteva veću brzinu (mnogo mi je veliki ping). Moj drug i ja imamo isti net (1 Mbps), ali on sad može da igra WolfTeam čak 6 na 6, a ja jedva 1 na 1. Imam četiri kompa na mreži, a on dva. Ali, i kad su njegovi kompovi isključeni, ne mogu da igram. Da li može mala pomoć oko ovoga?
Nadam se da ćete objaviti ovo i hvala unapred :)

ScreenFun:
1. Probaj Warhammer Online: Age of Reckoning. U pitanju je zaista fantastičan MMO.
2. Razer Tarantula je bolja tastatura, ako možeš da je priuštiš. Što se tiče ostatka opreme, ako si se već odlučio za proizvode Razera, onda uzmi Lachesis miša i Carcharias Gaming headset. U pitanju su zaista vrhunske stvarčice koja nisu nimalo jeftine, ali ne prelaze cenu 100 evra.
3. Jedini način da ubrzaš net jeste da uzmeš bolji link ili da promeniš provajdera. Po svemu sudeći, tvoj problem nije protok (pošto 1 Mbps nije tako malo), neko veliki ping, pa ćeš najverovatnije morati da menjaš provajdera. Pitaj drugara čije usluge on koristi, pa se i ti prebaci na isti.

Blizzconovac

Dobro jutro, Screen Fune! Kako ste mi vi? Da vam kažem da ste ekstra časopis (ne lažem) i da vam kažem kako bih voleo da se više odmarate (zar ne bismo svi to voleli?) Nego da pređemo na stvar:
1. Planiram da odem na Blizzcon, pa se pitam gde ću moći, i po kojoj ceni da kupim karte?
2. Šta ima kod vas?
3. (najvaznije) Da li ima negde u Srbiji ili nekoj drugoj zemlji može da se kupi WoW Collectors Edition (original, znači ne BC ili Wotlk), ali ne preko Amazona ili E-baya?
P.S. Gde mogu da nabavim kostim za Blizzcon?

Luka

ScreenFun:
1. Blizzcon je zaista najbolje mesto da se sazna sve šta se kuva u Blizzard kuhinji. Karte koštaju 100 dolara i mogu se kupiti samo direktno sa www.blizzcon.com sajta. Prodaja još uvek nije počela, ali imaju u vidu da se vrlo brzo rasprodaju.
2. Evo baš ušla sekretarica da nam donese kafu. Kod tebe?
3. Generalni zasupnik za World of Warcraft igre jeste kompanija Computer Land (www.compland.rs). Ako oni nemaju, nema niko... barem u Srbiji.
P.S. Što se tiče kostima za Blizzcon, glupo je da ga kupuješ. Budi malo inventivan. Evo, na primer, možeš ogrnuti nego krzno, natakariti rogove na glavu i svi će misliti da si tauren.

Veran

Pozz redakciji ScreenFuna! O tome koliko ste dobri, govori broj vaših vernih čitalaca. Moja konfiguracija je sledeća: grafička Nvidia GeForce 9600GSO, procesor AMD Athlon 64 X2 Dual Core 5000+, ram memorija 2 GB, HD 500 GB. Imam nekoliko pitanja za vas:
1. Šta mi vi, kao profesionalci, preporučujete da promenim u svojoj konfi da bih mogao da igram igre koje će tek stizati?
2. Koji mi laptop preporučujete do 300 evra, koji ću koristiti za internet, muziku, filmove, ali ne i za igre!
3. Hteo bih da napravim svoju web adresu, pa me interesuje gde mogu da se nađem, kako se ona pravi i sve ostale informacije u vezi sa tim?

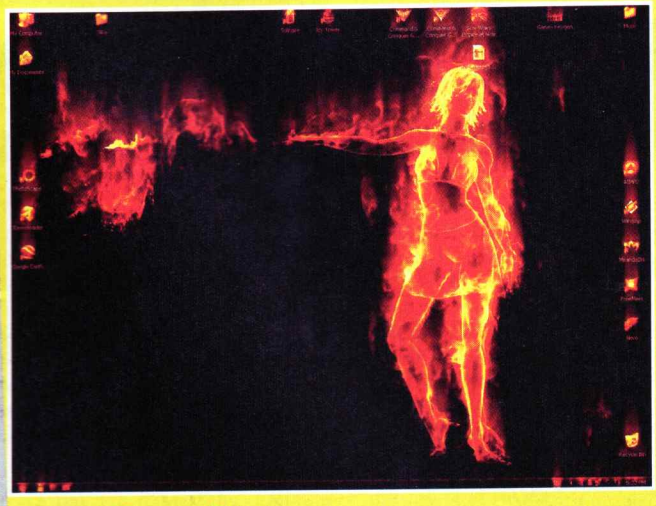
Gamer from Prilipac

ScreenFun:
1. Ne bismo mi tu ništa dirali. Za sada ti igre verovatno odlično rade, a kada zaštucaju, prva stvar koju treba da promeniš jeste grafička kartica.
2. Za 300 evra baš i nije neki izbor laptopova, ako izuzmemo netbookove, ali možeš da uzmeš npr. Fujitsu Siemens Amilo LA1703.
3. Odeš na sajt www.godaddy.com odabereš web adresu koja ti se sviđa i - eto ti sajta.

NEK BUDE PESMA

ScreenFun je u saradnji sa kompanijom "Extreme CC" poklonio igre High School Musical 3 i bedževe sledećim učesnicima: **Tamara Dimitrijević (064165xxxx), Andrija Vlajnić (063178xxxx), Draginja Tubić (065611xxxx) i Branko Stanković (064013xxxx). Mole se nagrađeni da se jave redakciji radi preuzimanja nagrade.**

DESKTOP MESECA: DANIJEL



desktop@screenfun.rs

Pišite nam!

Imate nešto da nam kažete, predložite ili pitate? Pošaljite nam e-mail ili pismo i, ukoliko ono bude proglašeno za pismo meseca u sledećem broju ScreenFuna, osvojićete nagradu.

Adresa: Bravo ScreenFun
Temerinska 102, 21000 Novi Sad
e-mail: pisma@screenfun.rs
forum: www.screenfun.rs/forum
web: www.screenfun.rs

SCREENFUN AWARD

EMPIRE: TOTAL WAR

Posle samuraja, vitezova i rimskih legija, na red su došli crveni mundiri, gusari i ostala družina iz 18. veka

Malo ko sebe može nazvati igračem strategija a da nije čuo za Total War serijal. Serijal je započeo pre skoro deset godina igrom Shogun: Total War, prvencem tada nepoznatog razvojnog studija Creative Assembly. Niko nije ni sanjao da će od jedne igre nastati takav serijal koji svakom novom igrom drastično pomera granice žanra strategija. Naredni nastavci predstavljali su znatno unapređenje svojih prethodnika, tako da je to slučaj i sa igrom Empire. Svi elementi fantastičnog naslova Medieval II prisutni su i ovde i unapređeni do te mere da ćete ponovo ostati bez teksta. Neke stvari su izbačene zarad bolje atmosfere, mnogo novina je ubačeno...

Empire: Total War vas stavlja u ulogu lidera najmoćnijih nacija 18. veka. Glavna kampanja omogućava vam izbor od 11 nacija i četiri načina da ostvarite pobedu. Kratka i dugačka kampanja ponovo suprisutne i za cilj imaju osvajanje određenog broja teritorija u zadatom roku. Novine su da se pobeda može izvojevati prestižom gde do kraja 18. veka morate postati najprestižnija nacija (prestiž kombinuje vojni, diplomatski, poli-

Pogled na bitku iz blizine veoma je atraktivan

Lepa grafika koštaće vas sistemskih resursa

DIŽI JEDRA!

Za razliku od kopnenih, situacija sa pomorskim bitkama potpuno je drugačija. Morate paziti na pozicioniranje broda u odnosu na protivnika (zbog bočnih topova naravno), zatim na pravac i jačinu vetra, pa čak i na tip đuladi. Za početak tu su normalna đulad koja prave rupe u trupu broda, zatim đulad povezana lancem koja lome jarbole i sitna đulad koja top pretvaraju u džinovsku sačmaru za eliminaciju posade. Možete probati čak i da se ukrcate na protivnički brod, što vam otvara mogućnost da ga zarobite a ne potopite.

tički i naučni uspeh). Takođe, morate uspostaviti svetsku dominaciju, odnosno osvojiti zadati broj teritorija bez nekih posebnih zahteva osim što početnu ne smete da izgubite. Osim glavne kampanje postoji i posebna kampanja – Road to Independence koja prati razvoj SAD do rata za nezavisnost. Ova kampanja ustvari predstavlja tutorijal koji vas lagano uvodi u sve novine ovog naslova. Ipak, preporuka je da i veterani ovog serijala odigraju ovu kampanju i to ne zato što im je potreban tutorijal nego zbog toga što se završetkom ove kampanje dobija mogućnost igranja glavne kampanje sa dvanaestom nacijom SAD-om.

Pored do sada poznate mape Evrope, Empire proširuje igru i na Ameriku i Indiju. Ovo proširenje pruža mnoštvo novih mogućnosti, kao što su uvoz egzotičnih sirovina i kreiranje kolonija. Iz tog razloga, mornarica je doživela drastičnu transformaciju. Umesto da koristite mornaricu samo za transport trupa i blokadu luka, sada morate da se pozabavite sa mnogo više faktora. Kao prvo, broj mornaričkih jedinica povećan je nekoliko puta, tako da sada imate različite verzije frigata, galija i trgovačkih brodova. Kad smo već kod trgovačkih brodova, pored ove tri mape postoje i trgovačke mape kao što su npr. Obala Slonovače ili Brazil na kojima ne postoje klasične kopnene teritorije, već samo tzv. trgovačke tačke. Kada dovedete trgovački brod na ovu tačku, on počinje da šalje ekskluzivne resurse u vašu matičnu luku, resurse koji su veoma traženi na evropskom kontinentu (npr. slonovača, kafa...). Naravno, ove tačke morate braniti od konkurencije, tako da obavezno uz svaki brod šaljite i vojnu pratnju. Sve pomorske trgovačke rute prikazane su na mapi i uvek se može videti koje nacije je koriste i koliki profit ostvaruju. Ovo je veoma bitno ako ste u ratu sa nekom od njih jer možete

Još jedna novina u igri jesu ministri koji mogu da daju specijalne bonuse

Pljačkanje pomorskih trgovačkih ruta može da predstavlja solidan izvor prihoda

Više ne morate da opkoljavate protivničku vojsku ako želite pojačanje u borbi jer sada sve jedinice iz okoline mogu da vam se pridruže

Pravilna upotreba zaklona daje vam znatnu prednost u odnosu na protivnika

poslati vašu flotu na bilo koju tačku rute i presretati njihove trgovačke brodove, čime profit stiže u vašu riznicu a ne njihovu. Naravno, ovakve izmene zahtevaju i izmene u sistemu sukoba, pa su da sada ovi sukobi nisu zasnovani samo na matematičkom proračunu već ih možete odigrati kao što ste to dosad radili sa kopnenim okršajima. Ovo je ujedno novina koja je najviše reklamirana i predstavlja sam vrh ove igre. Iskreno, dosad nismo imali priliku da vidimo lepše i detaljnije sukobe na moru: brodovi su izuzetno detaljno prikazani, u svako doba možete videti posadu kako obavlja svoje dužnosti na brodu, u slučaju pogotka zapaljeni delovi padaju u more i plutaju neko vreme itd. Vetar će vam nekada biti saveznik, a nekad najgori neprijatelj, ali to su sve realne stvari sa kojima su se susretali moreplovci u to vreme. Bitke na kopnu i dalje su raj za čula, samo što ćete sada, umesto vitezova u sjajnim oklopima koji se bore prsa u prsa, gledati formacije linijske pešadije koje međusobno razmenjuju vatru. Svojim tehnološkim dostignućima 18 vek promenio je sliku bojnog polja, tako da su puške zamenile luk i strelu a artiljerija znatno unapređena. Pored toga, vaši vojnici sada mogu efikasno da koriste zaklone kao što su zidovi i ograde, mogu da zauzmu određene građevine, a u defanzivnim bitkama mogu čak da postavljaju i barikade i veštački zaklon. Detalji su i dalje na visokom nivou, pa kada zumirate kameru do maksimuma, videćete kako se laka pešadija sakriva u šumi i priprema za zasedu, konjica preskače ogradu u trku, vojnici u kućama čekaju sakriveni dok neprijatelj ne dođe na puškomet, a onda razbijaju stakla na prozorima i pucaju, u borbi prsa u prsa videćete kako jedan vojnik pokušava drugog da zadavi puškom i još mnogo drugih detalja koji prave fantastičnu atmosferu.

Izvođenje na globalnoj mapi pretrpelo je dosta izmena. Diplomate i trgovci više ne postoje kao jedinica, već se ovi segmenti obavljaju na posebnom diplomatskom ekranu, ubice i špijuni sada su spojeni u jednu jedinicu a dodata je i nova jedinica – džentlmeni. Ovime dolazimo do još jedne izuzetne novine u ovoj igri – naučno istraživanje! Pored svih dosadašnjih aspekata vođenja nacija, sada morate pratiti i tehnološki ra-

Ekskluzivne jedinice Special Forces edicije

Rogers – Rangers (Britanija) – Elitna jedinica lake pešadije koja je izuzetno mobilna i odlično obučena za borbu na svim terenima.

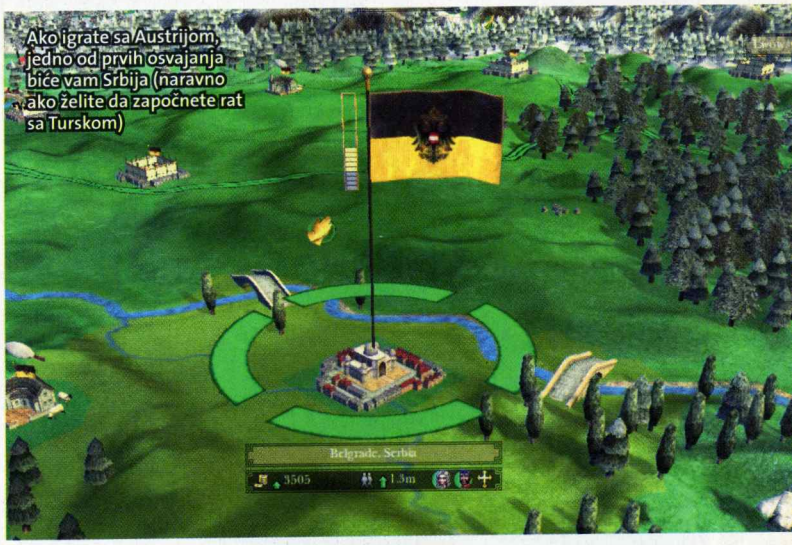
HMS Victory (Britanija) – Jedan od najbolje opremljenih vojnih brodova u 18. veku, opremljen sa 104 topa.

Organ Gun (Turska) – Moćni višecevni top je oružje koje će napraviti ozbiljnu štetu u protivničkim redovima.

Bulkeley's Regiment (Francuska) – Jedinica linijske pešadije sastavljena od irskih plaćenika poznatih po svojoj neustrašivosti u borbi.

"Corso Terrestre" Guerillas (Španija) – Laka pešadija koja je iskusna u postavljanju zaseda i u gerilskom ratovanju.

Ghoorkas (teritorija Kašmira) – Elitna jedinica za blisku borbu koju čine nepalski ratnici poznati po svojoj hrabrosti i disciplini.



zvoj. Postoje tri grupe u okviru istraživanja (vojska, industrija i filozofija) koje se dalje granaju i svaka od ovih grupa veoma je važna za uspeh nacije. Istraživanja u okviru vojne grupe omogućavaju unapređenja kao što su upotreba bajoneta, doktrina lake pešadije, različita punjenja za artiljeriju i slično. Industrijska istraživanja pomažu vam u razvijanju proizvodnih građevina, rudnika i farmi dok filozofska donose dostignuća u sferi političkog uređenja i trgovine. Sva istraživanja obavljaju se u školama (kasnije univerzitetima) i svaka škola je nezavisna, što znači da ako posedujete tri škole možete raditi na tri različita projekta.

Interesantno je kako sa svakim novim elementom koji se spomene u tekstu dolazimo do sledeće novine. Džentlmene možete poslati u škole da ubrzaju istraživanje, u neprijateljske škole da probaju da ukradu neki od njihovih projekata ili da izazovu protivničkog džentlmena na duel čime ga možete eliminisati. Ovo je bitna stavka jer sada neborbene jedinice ne možete direktno regrutovati, već se same generišu na osnovu građevina koje posedujete. I time dolazimo i do same organizacije vaših teritorija. Građevine više nisu centralizove u glavnom gradu već se sada, pored glavnog grada, na teritoriji nalaze manja naselja koja možete razviti u religijske, naučne ili industrijske centre, a priobalna naselja u ribarsku, vojnu ili trgovačku luku. Pored ovih naselja, teritorije poseduju određeni broj farmi, a neke poseduju i specijalne građevine kao što su rudnici, plantaže i slično, koje inače predstavljaju ozbiljnu finansijsku injekciju. Ovakav način organizacije neznatno menja princip igranja jer sada ne morate da zauzmete glavni grad, nego, ako niste dovoljno jaki, možete zauzeti neko od ovih naselja čime ste protivniku uskratili bonus.

Verovali ili ne, postoji još dosta stvari koje ovde nismo naveli, ali ako bismo to uradili, trebalo bi mnogo više stranica od ove četiri. Ovako ostavljamo i vama nešto da otkrijete.

Empire: Total War

ŽANR: potezna real-time strategija
IZDAVAČ: Sega
BROJ IGRAČA: 1-8
TERMIN: 3. mart
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2.4 GHz, 1 GB RAM, VGA 256 MB, DX9.0c, Shader 2.0

\+ Kompleksnija globalna mapa. Fantastične borbe na zemlji i moru. Naučna istraživanja. Prelepa grafika.

\- Sitniji bagovi. AI protivnika na normalnom nivou težine.

GRAFIKA: Bitke nikada nisu delovale realnije, pogotovo pomorski okršaji zbog kojih ćete sigurno ostati bez daha. 5

GAMEPLAY: Iako igra na početku deluje prilično konfuzno, nakon igranja tutorijal kampanje sve će vam postati i više nego logično. 5

ZAKLJUČAK: *Empire: Total War je ispunio sva očekivanja, može se čak reći i više od toga.* 5

Tekst: Vladislav Herbut

RED ALERT 3: UPRISING

Giga Fortress je prilično teško zaustaviti

Pomorske bitke nisu tako učestale u Uprisingu

Skromnija stand alone ekspanzija nego što smo se nadali...

Samo nekoliko meseci nakon izlaska originalnog Red Alerta 3, već smo imali prilike da vidimo najavu za njegovo proširenje. Naravno da za ovako kratko vreme nismo mogli da očekujemo nešto više od "epizodnog" nastavka, ali nismo razočarani krajnjim rezultatom. Sve svetske sile iz prethodnika vratile su se sa nešto kraćim kampanjama, koje se uglavnom sastoje od samo tri ili četri misije. Sadržaj osnovnog moda uglavnom se bazira na sukobima manjih razmera, koji su usledili nakon događaja iz prethodnika. Na izboru će vam biti i četvrta mini-kampanja u kojoj ćete bolje upoznati prošlost glavnog komandosa Imperije izlazećeg sunca – Yoriko.

Kao i ranije, odmotavanju radnje poslužiće i video sekvence za koje je glumačka postava donekle promenjena i dopunjena novim licima, među kojima su i legendarni kečer Ric Flair, prepoznatljivi glumac Malcom McDowell i naše gore list Holly Valance. Snimljeni materijal urađen je slično kao u prethodnim C&C igrama, sa ponekad naivnom glumom i predvidljivim scenarijem, ali i pored toga uspeva da nam osvoji srca svojim šarmom i komičnim elementima.

Najbitnija razlika u odnosu na RA3 jeste potpuni izostanak multiplayera, a glavni mod ovog puta dolazi bez ko-komandira, jedne od interesantnijih novina u originalnom naslovu. Misije su i pored toga veoma zanimljive, jer u njima dobijate mogućnost korišćenja zanimljivo osmišljenih novih jedinica, poput alijansinog Harbingera ili japanskog Giga Fortressa.

Yorikina priča izlazi iz okvira RTS-a, jer će izvođenje biti više u nekakvom RPG stilu. Kroz tri nivoa vodićete samo ovog komandosa i imaćete mogućnost da koristite njene četri specijalne mentalne moći. To će vam biti sasvim dovoljno za prelaženje mini-kampanje, ukombinovano sa napumpavanjem atributa na specijalnim terminalima koji su razbacani po nivou.

Uprising uvodi i specijalni Commander's Challenge mod u kojem ćete na početku dobiji mali izbor jedinica i na vama će biti da, kroz duele sa protivnicima različitih težina, otključavate izbor ostalih. Iako je glavni cilj ovih zadataka potpuno uništenje druge strane, dodatni izazov predstavljaće izvršenje misije pre zadatog vremena. U slučaju da uspete u tome, dodeliće vam se bonus krediti, koje možete iskoristiti u nekom narednom meču. Skirmish mod je i dalje prisutan, sa ukupno 30 novih mapa, koje su dosta interesantne i većim delom u novom okruženju, ali bi bez sumnje bile mnogo izazovnije u online okršajima.

Kako je EA ovaj naslov svrstao u jeftinije proizvode, i ne čudi nas što je izostao multiplayer mod i što je cela igra sadržinski mnogo skromnija u odnosu na original, ali Uprising i dalje ima više nego dovoljno kvaliteta da zaokupi vašu pažnju.

Yoriko mini-kampanja predstavlja pravo osveženje za Red Alert franšizu

Nove mape su impresivnog kvaliteta i prava je šteta što ne možemo da ih isprobamo u MP okršajima

Red Alert 3: Uprising

ŽANR:	realtime strategija
IZDAVAČ:	Electronic Arts
BROJ IGRAČA:	1
TERMIN:	12. mart 2009.
PLATFORME:	PC, PS3, X360, Wii, PS2, NDS, PSP
ZAHTEVI:	CPU 2.6 GHz, 1GB RAM, 256 MB grafička
+	Filmske sekvence opet su nas oduševile kao i fenomenalni Ric Flair, maštovite nove jedinice i mape i dodatni modovi.
–	Izbačen multiplayer kao i ko-komandovanje, problematičan AI jedinica.

GRAFIKA: Ništa bitnije nije promenjeno, osim nekoliko specijalnih efekata, ali je grafički prikaz i dalje šaren i veoma atraktivan, sa istim manama kao i u originalnoj igri. 4

GAMEPLAY: Commader's Challenge je lepo zamišljen, a nove jedinice fino su koncipirane i donose nove strategijske ideje, koje jedino pomalo kvari AI vaših podređenih. 5–

ZAKLJUČAK: *Sa svojim odličnim mini-kampanjama, atraktivnim FMV segmentima, novim modom i šmekom prethodnika, ova "stand alone" ekspanzija nudi dosta zabave i osvojiće vašu pažnju na prvi pogled.* **4**

GRAND AGES: ROME

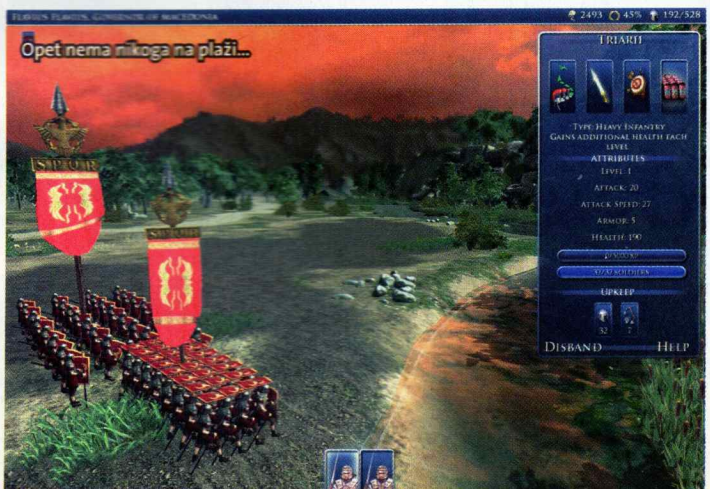
Još jedna u moru strategija sa temom izgradnje gradova u doba Rimljana

Dali da gradim školu ili kasarnu? Hmmm...

Nastavak serijala u koji spadaju igre Glory of the Roman Empire i Imperium Romanum prilično je unapređen u odnosu na prethodne, ali je deja vu efekat ipak prisutan. Na početku igre birate jednu od pet porodica od kojih svaka specijalizovana za različite oblasti. Primera radi, Aemilii porodica je orijentisana na vojsnu doktrinu, Valerii su rođeni trgovci, dok su Lucii najbolje zanatlije i graditelji. Izabranog lika razvijaćete kroz igru i učiti ga novim veštinama. Veštine su podeljene u tri grupe: grad, vojska i porodica. Prve dve grupe svima su zajedničke, dok je treća specifična za svaku porodicu. Veštine kojima ćete ih učiti daju vam određene bonuse u misijama, kao na primer: prvih pet kuća možete izgraditi besplatno ili prilikom mobilizacije možete regrutovati veći broj vojnika.

Kampanja je nije baš linearna, što je za svaku pohvalu. Nakon nekoliko uvodnih misija, sami možete birati teritorije na kojima ćete se razvijati i učestvovati u raznim događajima iz tog vremenskog razdoblja. Možete sebi dati zadatak da izgradite uspešan grad usred Galije ili pokušati da ugušite Sparatkovu pobunu. Kroz igru možete sklapati saveze, koji će vam odrediti dalji tok igranja jer će se na osnovu njih otključavati dodatne misije. Usput ćete moći da upoznate razne zanimljive likove kao što su Julije Cezar, Spartak, Marko Antonije, Kleopatra i mnogi drugi. Sudeći po prvom delu ovog teksta, igra deluje prilično zanimljivo. Nažalost, to je daleko od istine.

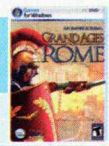
Svaki aspekt osnovne kampanje dobro je urađen, sve dok ne dođete do trenutka kada treba da izvršite zadatu misiju – tada na red dolazi dosadniji deo. Svaka misija je u osnovi ista: izgradite uspešan grad, namirite građane i eventualno uništite neprijatelja. Izgradnja grada je pojednostavljena u odnosu na prethodne. Više ne morate da se brinete o rutama kojima se kreću vaši podanici, jer sada svaka zgrada ima svoj radijus delovanja. Svaka građevina zahteva radnu snagu i to rešavate jednostavno, tako što u njenom radijusu delovanja postavite jednu rezidencijalnu građevinu. Matematika je više nego laka: jedna rezidencijalna građevina opslužuje jednu proizvodnu. Druga izmena je da više nema muških i ženskih poslova, tako da sada više ne morate ni na to da obraćate pažnju. Za izgradnju građevina trebaju vam sirovine, tako da je drvoseča obavezan. Kombinacijom drveta i vode pravite cigle od kojih se gradi većina objekata. Ponegde ubacite rudnik ili kamenolom i dobili ste već razvijeni industrijski grad. Ali, kada se u grad dosele viši slojevi društva, njima nije dovoljna samo hrana da bi bili zadovoljni. Zato postoje religijski, kulturni i obrazovni objekti koji im omogućavaju da utroše svoje vreme. Tu su i neprijateljski nastrojene komšime, ali vi i za to imate rešenje. U vojnim objetkima regrutujete vojsku kojom možete zauzimati gradove, možete ih spaliti i pretvoriti stanovništvo u roblje, napadati trgovačke rute itd. Kombinacija svih ovih elemenata neophodna je za uspešan završetak skoro svake misije. Upravo to i predstavlja problem, jer posle nekoliko odigranih misija uhvatićete sebe kako, po ko zna koji put, ponovo pravite istu šemu grada, regutujete vojsku i uništavate protivnika. Za sve koji nisu fanatici ovakve vrste zabave, ova igra biće zabavna maksimum dva-tri sata, a posle će im dosaditi zbog konstantnog ponavljanja.



Lucius Litinus je po svoj prilici zaboravio latinski i služi se engleskim

Nažalost, i pored lepog grafičkog okruženja i zanimljive nelinearne kampanje, Grand Ages: Rome i dalje je samo još jedna u nizu igara koje za cilj imaju izgradnju grada u vreme Rimljana. Šteta, s obzirom na uložen trud, koji se i te kako primeti.

Grand Ages: Rome



ŽANR: upravljačka strategija
IZDAVAČ: Viva Media
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 17. mart
PLATFORME: PC | PS3 | 360 | Wii | PS2 | NDS | PSP
ZAHTEVI: CPU 2.0 GHz, 1 GB RAM, 6600/ 9600 sa 128 MB

\+ Poboljšana grafika, nelinearna kampanja, mogućnost razvijanja glavnog lika.

\- Monotone misije, pojednostavljeni okršaji, sitniji bagovi.

GRAFIKA: Vaš grad deluje živo zbog detaljne građevinske strukture i podanika koji marljivo obavljaju svoje dnevne zadatke. **4**

GAMEPLAY: Prvih nekoliko misija mogu biti zanimljive, ali posle određenog vremena postaju monotone. **3**

ZAKLJUČAK: *Može se reći da je ova igra dosad najbolja u serijalu, ali to nije dovoljno da bi zaslužila ozbiljnije pohvale.* **3+**

pc ps3 360

WATCHMEN: THE END IS NIGH

Prilika za upoznavanje sa svetom, herojima i negativcima Watchmena pre filmske premijere u domaćim bioskopima

Besomučno batinanje kriminalaca: Omiljeni sport simpatičnog psihopate Rorschacha

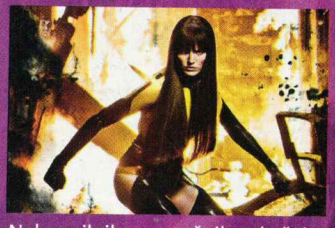
Watchmen, kultni stip iz sredine osamdesetih godina prošlog veka, imao je "samo" 12 epizoda, ali je ostavio neizbrisiv trag kod generacija ljubitelja ove umetnosti: ograničenog obima, ali kreiran kao ubedljiva celina sa fantastičnim početkom i neverovatnim krajem, ovaj strip/fenomen čekao je preko 20 godina na dovoljno hrabrog i sposobnog režisera zarad pretakanja u formu filma. U slučaju Watchmena, kvalitet interaktivne varijante stameno sledi uobičajenu stranputicu loše igre bazirane na sjajnom izvornom materijalu.

Autorima i producentima iz danskog Deadline Gamesa vredi odati jedno priznanje: svesni činjenice da ne poseduju talenat Alana Moorea, Dave Gibbonsa (autori stripa) i Zacka Snydera (režiser filma), izradi igre pristupili su sa aspekta totalne fikcije, obrađujući dešavanja kojih nema ni u papirnoj ni celuloidnoj verziji Watchmena, čime su (donekle) izbegli poređenja koja bi njihovu igru dotukla u samom korenu. Watchmen: The End is Nigh priča vrlo ograničenu priču o dvojici glavnih protagonista: Nite Owl i Rorschach, maskirani borci za pravdu, još su u početnoj fazi građenja karijere urbanih osvetnika. Reći da igra "piše" bilo šta, verovatno je pomalo preterana kvalifikacija onoga o čemu se u njoj zapravo radi: u pitanju je prilično bazična tabačina, linearna i bremenita zamornim gameplayem, naslov koga donekle vade superiorna grafika i solidno dočarani likovi dvojice heroja.

Ponavljanje... Beskrajno ponavljanje jedne te iste radnje glavni jeproblem igre. Svako poglavlje (nivo) sastoji se isključivo od skriptovanih susreta sa uličnim krimosima i ostalim ološem, koga morate umlatiti da bi vam se otvorio prolaz za dalje. Bez obzira na to da li igrate kao Nite Owl, kostimirani frik koji kao lajtmotiv koristi sovu umesto slepog miša, ili Rorschach, psihopata sa maskom od specijalne tkanine što konstantno menja crno-belu šaru na faci, upotrebljavaćete sistem sažet od dva osnovna udarca. Njih možete vezivati u nekoliko (relativno interesantnih) komboa i mlatiti horde identičnih protivnika koji dolaze u dve osnovne varijante: standardni i teškaši. Kompletna borbena strategija vezana za borbu protiv njih svodi se na činjenicu da "mršave" možete mlatiti kako vam padne na pamet, dok "debeli" bolje blokiraju vaše udarce i ne mogu se prebacivati preko ramena. Čitava priča interesantnija je ako je igrate u coop modu: jedan igrač kontroliše Owla (uz pomoć miša i tastature), dok drugi upravlja Rorschachom (gamepad).

Atmosfera igre, usko vezana za solidnu priču i dobre dijaloge, stoji u oštroj disproporciji sa banalnim gameplayem i sama po sebi nipošto nije dovoljna da Watchmen: The End is Nigh makar donekle opravda slavno ime koje ponosno šljašti u njegovom naslovu. Ako ništa drugo, igra vas može motivisati da pogledate film i kupite reprint stripa koji će se pre ili kasnije sigurno pojaviti u knjižarama. Tada ćete konačno shvatiti zbog čega Watchmen uživa kultni status kao malo koji strip u istoriji.

U BIOSKOPIMA



Nakon silnih neuspešnih pokušaja ekranizacije ovog stipa, film Watchen u režiji Zacka Snydera (poznat po filmu 300) počeće sa prikazivanjem u Srbiji 16. aprila. Film je koštao 120 miliona dolara a glavna riba u filmu je Malin Akerman.

Na sreću, zamorne mozgalice vezane za obijanje vrata potpuno su opcione

Watchmen: The End is Nigh

ŽANR:	akciona igra/tabačina
IZDAVAČ:	Warner Bros. Interactive
BROJ IGRAČA:	1-2
TERMIN:	4. mart 2009.
PLATFORME:	PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI:	CPU 2.4 GHz, 1 GB RAM, 6600/ X1600
+	Grafika i stilizacija legendarnih stripskih likova; odlični dijalozi i solidna atmosfera igre.
-	Mlaćenje nepreglednih talasa identičnih protivnika vrlo brzo dosadi; siromašan i ponavljajući gameplay.

GRAFIKA: Odlično projektovani eksterijeri (i enterijeri) njujorških slamova; sjajna animacija vaših likova, protivnika, udaraca i borbenih komboa. 4+

GAMEPLAY: Nekoliko komboa i nekoliko hiljada protivnika Watchmenov gameplay čine krajnje monotonim. 2+

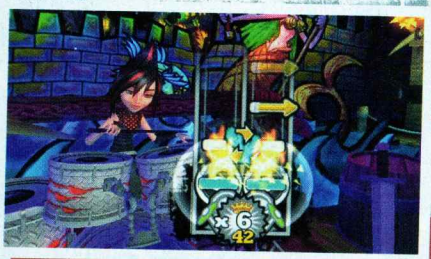
ZAKLJUČAK: *Odličan strip, više nego solidan film, ispotprosečna igra...* 3

ULTIMATE BAND

Za svirku su, ipak, potrebni instrumenti!

Pritisnite C i Z na Nunchuku u zavisnosti gde se nota nalazi i okinite Wiimoteom

Mašite rukicama i nogicama da biste osvojili publiku koreografijom



Pratite tonove koji vam "padaju" odozdo i opalite palicom u pravom trenutku

Kada dovoljno napunite skalu, možete povući specijalne flourish poteze za dodatne poene

Verovatno niko nije ni slutio koliko će Guitar Hero uticati na industriju video igara kada se pojavio na tržištu pre četiri godine. Red Octane studio napravio je prvu igru takvog tipa (ne računajući Konamijev Guitar Freaks) i lansirao je na PlayStation 2 konzolu zajedno sa kontrolerom u obliku gitare. Igra nudi mogućnost uživljavanja u ulogu rok gitariste, pa je ubrzo ovenčana lovorikama, a masa je tražila još pesama i još igara. To su i dobili. Oštroj konkurenciji između Guitar Heroa i Rock Banda sada se pridružio i Ultimate Band koji, po svoj prilici, neće moći da pomrsi račune pomenutim velikanima.

Tvorac Ultimate Banda je Disney Interactive studio koji je već poznat po muzičkim igrama kao što je High School Musical. Zahvaljujući lepo dizajniranom meniju, na samom startu otkrićete da li odmah možete da počnete sa svirkom ili da prvo započnete karijeru i napravite bend, koji bi trebao da postane ultimativan. Svima onima koji su osokoljeni dobrom svirkom u Guitar Herou, preporučujemo da prvo prođu trening, pošto znanje koje su stekli u sličnim igrama u ovoj neće moći da iskoriste. Naime, zaboravite na plastične gitare, bubnjeve i mikrofone, pošto ćete u Ultimate Bandu svirati uz pomoć Wiimote i Nunchuck kontrolera. Kako ovo zapravo funkcioniše? Ako želite da igrate u ulozi gitariste ili basiste, postavićete kontrolere u položaj kao da stvarno držite gitaru – Wiimote u desnu ruku pored tela, a Nunchuck u levu ispruženu ruku. Ako pak želite da se okušate kao bubnjar, kontrolere ćete držati kao palice za bubnjeve, dakle ruke treba da su vam savijene u laktovima. Da biste odsvirali jedan ton u određenom trenutku, kako to igra bude diktirala, pritisnućete određeni taster na Nunchucku i cimnete Wiimote nadole i – voila, eto svirke! Iako deluje jednostavno, prepoznavanje pokreta nije baš savršeno organizovano, pa ćete morati malo više da vežbate kako bi vas Wii bolje razumeo. Nama se nije dopalo to što se pogrešno odsvirani ton ne odražava na pesmu koju svirate. Bez obzira na to koliko vi falširali, melodija će teći bez greške, tako da nećete imati osećaj da vi zapravo svirate pesmu.

Zanimljivo je da ćete u Ultimate Bandu moći i da nastupate u ulozi frontmena benda, ali zaboravite na pevanje: vaš zadatak je da palite masu tako što ćete zauzimati karakteristične poze pevača koji divlja na sceni. Oponašanje scenskog nastupa i nije naročito interesantno, jer je teško uživeti se u ulogu frontmena, kada je sve što se od vas traži da u određenom trenutku podignete obe ruke, počnete da tapšete ili da se poklonite. Ipak, kada se skupi društvo i zaigra Ulitmate Band učetvoro, baš kao pravi rok sastav (ukoliko imate četiri seta kontrolera), sigurno ćete se dobro zabaviti.

Pohvale svakako idu i na račun grafičke prezentacije, ali ne i na izbor od 40 pesama, koje nisu naročito poznate. U ponudi su uglavnom mejnstrim hitići od izvođača poput Avril Lavigne, Blink-182 i Maroon Five, ali po svemu sudeći oni će odlično leći igračkoj populaciji kojoj je i namenjena ova igra.

Ultimate Band

ŽANR: muzička
IZDAVAČ: Disney
BROJ IGRAČA: 4
TERMIN: 22. februar
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: 16:9, 480p

\+ Lepa grafička prezentacija. Dobar osećaj kada se sviraju bubnjevi. Ekstra potezi.

\- Ne stiče se osećaj sviranja zadate melodije, igranje uloge frontmena je nezanimljivo.

GRAFIKA: Simpatični likovi koje možete podešavati kako želite, dobro osmišljene scene, lepi meniji. 4

GAMEPLAY: Teško ćete se uživeti u ulogu pravog gitariste ili basiste zbog problema koji se pojavljuju na više nivoa. 3-

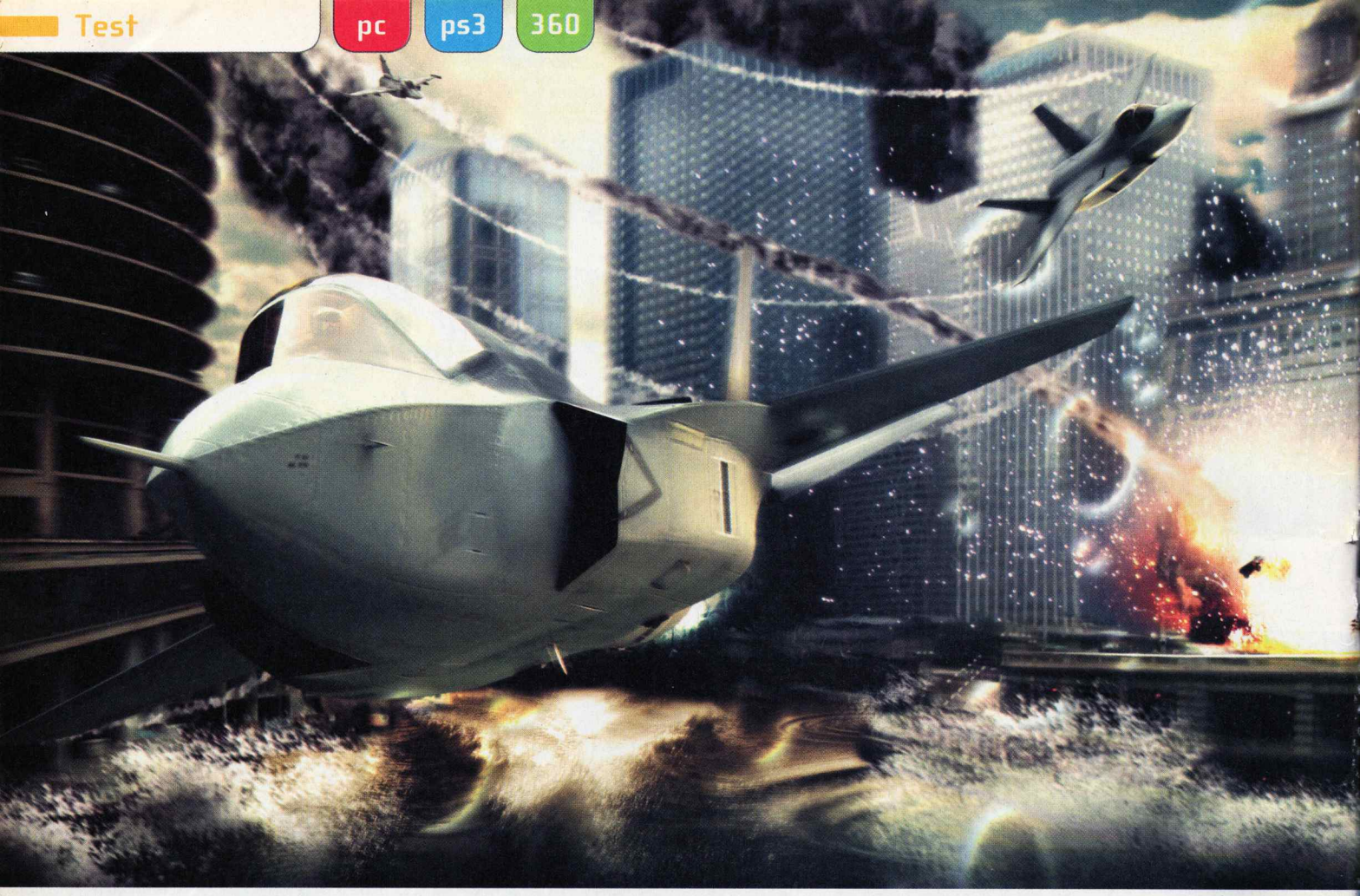
ZAKLJUČAK: *Ako imate Wii i četiri kontrolera, Ultimate Band vas može razveseliti, ali ćete se garant ubrzo vratiti Guitar Herou.* 3

Tekst: Lazar Parić

LIGHTSHOW

Verzija za DS imaće 14 pesama, a svirаćete ih pomoću stajlusa i touch-screena kao u igri Hannah Montana: Music Jam. Zanimljivo je da možete bežično povezati Wii i DS, pa dok društvo prži pesme na Wiiju, vi ćete na DS-u moći da kontrolišete osvetljenje pomoću ekrana osetljivog na dodir.

pc ps3 360



TOM CLANCY'S HAWX

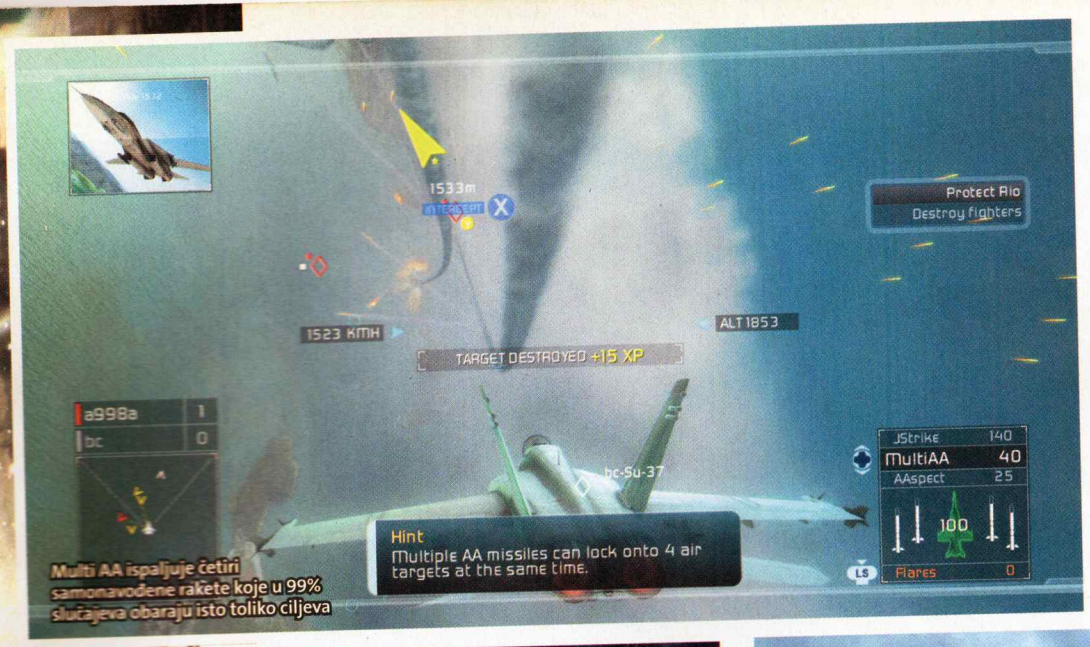
Zamislite Top Gun u režiji lika koji je radio Rambo 2 i steći ćete predstavu o ovom vazdušnom megashooteru

Tom Clancy's HAWX, moderna verzija Blazing Angelsa iz Ubisoftovog rumunskog studija, jeste avio-pucačina koja se po malo čemu, osim po fantastičnoj grafici, izdvaja iz standarda što su gaodavno postavile igre nalik na Commanche ili Ace Combat. Beskompromisno letenje i pucanje, bez opterećivanja simulacionionim faktorima tipa flapsova, dometa i moda radara, poletanja i sletanja dobitna je kombinacija za najširu igračku populaciju. Gotovo svaki mlad čovek lako se naloži na filmove nalik na Top Gun, i poželi da atraktivne elemente avio-avantura ponovi u interaktivnoj formi igre, bez potrebe da pre sedanja u kokpit prouči PDF uputstvo na 300 strana. HAWX je trenutno najbolji izbor za zadovoljavanje takvih poriva, jer igra nudi fantastičnu letačku akciju i audiovizuelne domete koji su misaona imenica za sve igre sličnog tipa.

Ako u naslovu neke igre figurira ime američkog triler autora Toma Klensija, budite sigurni da će njen zaplet slediti tipski obrazac: globalna teroristička pretnja koju može da spreči samo i isključivo hrabri Amerikanac. U slučaju HAWX-a, to je David Crenshaw, mladi USAF pilot čija je jedinica rasformirana posle uspešno završenog posla sa meksičkim pobunjenicima. To je zaplet poznat svakome ko je igrao Ghost Recon: Advanced Warfighter (u prvoj misiji HAWX kampanje zapravo pomažete Ghost timu da se izvuče iz Meksiko Sitija). David i piloti iz njegove eskadrile dobijaju odličnu ponudu za posao: Artemis Global Security, privatna kompanija koja se bavi plaćeničkim zanatom na internacionalnoj sceni, zainteresovana je za pilote sa borbenim iskustvom. Dobro plaćeni posao i poslodavac koji se drži određenih moralnih pravila (radi za UN i države koje imaju problema sa agresorima), posle šest godina predanog rada postaju noćna mora za našeg junaka i njegovu ekipu, te jedinice Artemisa, posle koškanja sa američkom flotom, kreću u invaziju na SAD. David i njegovi piloti, naravno, menjaju stranu i nišanske sprave okreću protiv svog sada već bivšeg poslodavca.

Devetnaest misija u single player kampanji HAWX-a (skraćenica za High Altitude Warfare Experimental) odvija se svim stranama sveta, u kojima ćete se boriti protiv (dok ratujete na strani Artemisa) različitih bliskoistočnih, afričkih i latinoameričkih agresora, da bi akcija dobila uniformniji tok kada konačno promenite stranu i vratite se pod okrilje oružanih snaga Ujka Sema. Same misije slede formu koja je standardna za ovaj tip igara: uništavanje svih protivnika na mapi, odbrana određene lokacije, eskort "friendly" jedinica (najčešće bombardera) i slične, pružaju atraktivni, mada ne posebno originalni presek dominantnih žanrovskih standarda. Akcioni karakter igre podrazumeva odsustvo svih elemenata koji bi se smatrali iole realnim: u borbu ćete nositi više stotina različitih vrsta projektila, uz pomoć kojih ćete uništiti isto toliko protivnika na zemlji, u vazduhu ili površini mora. Poput letećeg Ramba, uz malu pomoć wingmana rasturaćete čitave oklopne divizije u maršu prema cilju koji branite, obarati desetine eskadrila protivničkih lovaca i bombardera, potapati invazione flote sa nosačima aviona i bojnim brodovima... Sve ovo je još zabavnije nego što zvuči, verujte nam.

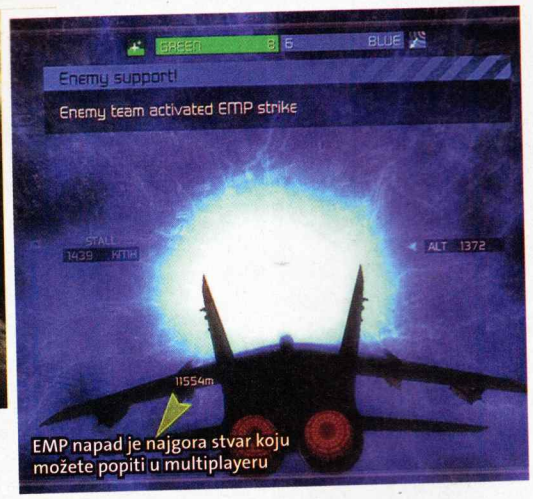
Manje iskusnim igračima dobro će doći opcija za borbenu asistenciju: pritiskom na Alt taster, kompjuter će proračunati optimalnu putanju koju morate da sledite da biste izbegli raketu ili zašli u rep protivničkom vazduhoplovu koji pokušavate da uhvatite na nišan. Serija plavih trouglova kroz koju morate da prođete, a koja 100% garantuje rezultat, čini potpuno trivijalnim iona-



Multi AA ispaljuje četiri samonavođene rakete koje u 99% slučajeva obaraju isto toliko ciljeva

oči leteći na visinama od 500 ili više metara. Ipak, s obzirom na to da ćete veći deo igre provesti na respektabilnom "altitudeu", ova zamerka ima simboličan karakter, sa ambicijom pukog ukazivanja da vizuelni elemenat igre ipak ne zaslužuje čistu peticu.

Za potpuno uživanje u Tom Clancy's HAWX, biće vam potreban džojstik ili makar neki kvalitetniji gamepad: miš i tastatura deluju pomalo neprirodno u kontekstu igre i frenetičnom vazdušnom puškaranju kome ćete biti izloženi od prve do poslednje sekunde single playera. Potreba za ovim igračkim pomagalom još više dobija na značaju ukoliko mislite da se posvetite multiplayeru: likovi koje ćete sretati online, na-



EMP napad je najgora stvar koju možete popiti u multiplayeru

Fox one! Ako vaš wingman promaši, vi sigurno nećete...

Lock on asistencija: Proletanjem kroz plave trouglove zaći ćete protivniku iza repa

Missile evasion asistencija: Proletanjem kroz crvene trouglove izbeći ćete protivničku AA raketu

ko mršav izazov igre: njeno korišćenje ne preporučujemo nikome ko želi da se bar malo pomuči. Sa druge strane, iskusni letački vukovi imaju opciju isključivanja druge vrste letačkog pomagala (koje je po defaultu uvek aktivno): taster Crtl će deaktivirati avionski sistem sigurnosti, dozvoljavajući vam izvođenje neuporedivo oštrijih manevara, koji vas lako mogu odvesti u ono što se u letačkom žargonu naziva "stalling", odnosno gubitak uzgona koji uzrokuje nekontrolisano propadanje. Promena perspektive prilikom isključivanja ovog sistema (akciju više ne posmatrate iz kokpita, već sa strane) zahteva ozbiljnu vežbu, ali vas u perspektivi može učiniti zapanjujuće efikasnim.

Najupečatljiviji element igre je fenomenalna grafika. Terenske teksture HAWX-a urađene su u kooperaciji sa firmom koja je bavi hi-res satelitskim mapiranjem zemljine površine, tako da se za ovaj element igre ne može reći ništa drugo osim da je apsolutno spektakularan... Sa visine. Brišući let neposredno iznad tla, pokazaće vam drugu stranu medalje: granulacija, delimično "kockaste" teksture objekata i nedostatak detalja u oštroj sudisproporciji sa fantastičnim prizorima kojima ćete pariti praviće pitu od svakog igrača koji nije u stanju da zaista brzo manevriše (i izbegne raketni "lock"), što uz pomoć miša jednostavno nije moguće izvesti. Igrači koji poseduju kvaliteniji headset sa mikrofonom, u single playeru bazične komande wingmanima, promenu oružja i bacanje mamaca mogu izdavati i glasom, što nije neophodno niti korisno, ali stvara određeni "cool" efekat kod svakog posmatrača koji se pasivno divi vašim vazdušnim akrobacijama.

Tom Clancy's HAWX

ŽANR: avio-pucačina
IZDAVAČ: Ubisoft Romania
BROJ IGRAČA: 1-16
TERMIN: 17. mart 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, 6600/X1600

\+ Spektakularna prezentacija; surovo dobra grafika i zvuk; neprestana akcija i ogroman broj aviona...

\- ...koji se u akciji ponašaju isto, bez obzira na model; nepostojeći AI protivnika i sopstvenih wingmana.

GRAFIKA: Izvanredno detaljni teren, projektovan pomoću hi-res satelitskih snimaka; odlični modeli aviona, superiorne eksplozije i specijalni efekti nalik 5-

GAMEPLAY: U prosečnoj misiji potrošićete 150 raketa i uništiti više jedinica nego što ih imaju armije mnogih razvijenih zemalja. 4+

ZAKLJUČAK: *Želite igru koja će vas osvežiti, uzbuditi i oraspoložiti i dozvoliti vam da mozak ostavite u futroli? HAWX je najbolji izbor za prve dane proleća!* **4+**

Tekst: Stojan Karamatijević

ps3 360

RESIDENT EVIL 5

Ko li je zaslužan da širenje virusa? Da nije možda ovaj "plemeniti" trgovac oružjem Irving? Ma, neee...

Zaplešimo smrtonosni ples sa zombijima – neka sve prašti oko nas uz taktove najnovijeg Resident Evil nastavka!

Vas dvojica, je l' vi tako visite i kod kuće?

Kada vas neko ćapi s leđa, onda obično sledi Quicktime Event

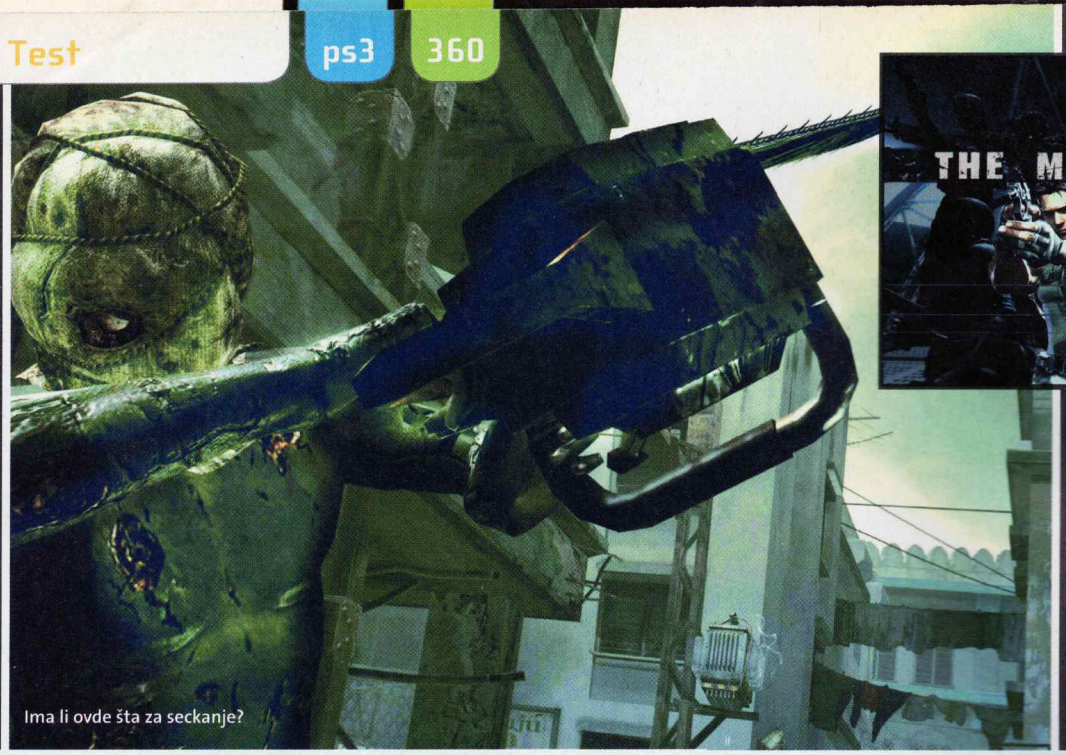
Zombi kerovi laju, Chris prolazi

Sheva bi da mu zakuva čorbu, ali je Chris upozorava da je paradajz verovatno zatrovan

Od početka godine japanski velikan Capcom nemilosrdno nas napada iz svih oružja i vrlo dobro pogađa u suštinu. Posle sjajnog povratka korenima Street Fightera oličenog u četvrtom zvaničnom nastavku, došlo je vreme za dugoočekivani peti (zvanični) nastavak Capcomovog najprodavanijeg serijala i svojevrsne krave muzare. Doduše, ova krava muzara je nešto "zombifikovana" i tu je da vam otkine glavu i polije vas zaraženim mlekom, ali je i pored toga opčinila milione igrača, stvorila čitav žanr i čak se relativno uspešno omastila o slavu u Holivudu u vidu tri filma sa Milom Jovovich. Elem, svi znate na koji serijal mislimo, piše u naslovu. Već znate da li ovako nešto volite ili ne. Ali, da li znate šta vas očekuje u petom Resident Evilu, prvom na konzolama nove generacije?

Za početak, očekuje vas agent Chris Redfield, dobro poznati junak nekoliko prethodnih RE igara, uključujući i prvu. Ovaj izbor protagoniste verovatno je bio simboličan za tvorce, jer je Chris tu da se suoči s rezidentnim zlom u razmeri koju do sada nismo iskusili. Ova igra umnogome menja dobro poznatu formulu, što je moguće, pre svega, zahvaljući sposobnostima aktuelnih konzola. Već iz prvih kadrova vidi se da je mnogo truda uloženo u stvaranje spektakularnog kinematografskog vizuelnog doživljaja... Ali ono što je prvi značajan signal da nas očekuje neki malo drugačiji Resident Evil jeste insistiranje na kooperativnoj igri.

Naime, Chris neće sam morati da otkriva kakva to nova pogana sorta virusa stoji iza aktivnosti bioterorista u zapadnoj Africi, gde su ljudi i zveri počeli da se pretvaraju u zombije i okrutna bića sa pipcima. Uz njega će umesto Jilla Scott, čija ga sudbina i dalje progoni, biti nova partnerka, opasna Afrikanka savršeno prikladnog imena Sheva Alomar. U praksi, to znači da je Resident Evil 5 pre svega igra zamišljena za dvoje. Saigrač uvek može da vam se pridruži u lokalnom režimu prostim uključivanjem drugog kontrolera, čime će se igra horizontalno podeliti na dva ekrana. Takođe, možete se igrati preko mreže s prijateljima ili neznancima (ovo drugo na sopstveni rizik). Ako ste solista i odlučite se za to da samostalno prođete priču, vašeg partnera će kontrolisati računar, a mora se napomenuti da to radi za medalju. To je veoma bitno, jer igra zahteva da partneri stalno pomažu jedan drugom, što su tvorci, na sreću, maksimalno pojednostavili. Jedno dugme odvojeno je za interakciju



Ima li ovde šta za seckanje?

BONUS MOD

Za dugu zabavu uz Resident Evil 5 biće zadužen i Mercenaries mod, koji nam je poznat iz prošlog dela igre. U pitanju je vremenski ograničen mod u kojem treba da preživite talas neprijatelja što duže možete. Da biste ga igrali, potrebno je prvo da završite glavnu priču.

Kamera je uvek postavljena otpozadi...

Beži, Ševo, zar ne vidiš da gori!

VERZIJA ZA PC

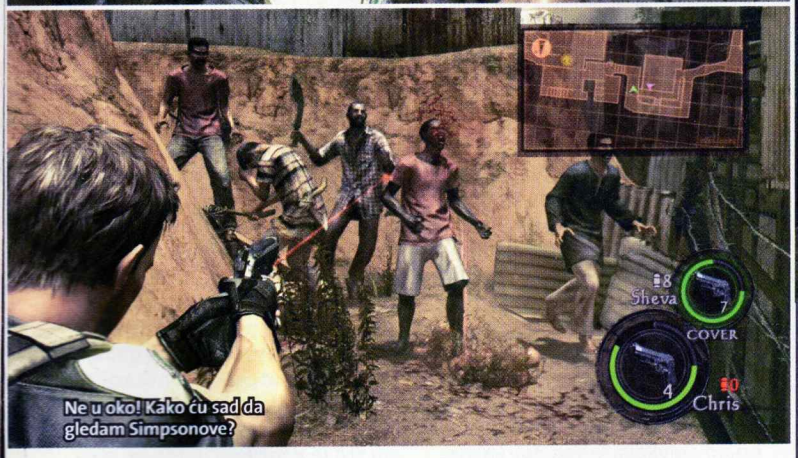
Resident Evil 5 će izaći za Windows platformu najverovatnije tokom juna. Capcom još uvek nije zvanično potvrdio PC verziju igre, ali su informacije procurile na sve strane. Naravno, ne zna se ni kakva će mašina biti potrebna da potera ovu igru, ali vi polako počnite štedite za upgrade.

sa partnerom, a u zavisnosti od situacije može da služi za izdavanje prostih komandi ili za pomoć: kada vašem partneru ponestane energije ili ga protivnik uhvati u klinč, on ne ispada iz igre. Ako ste dovoljno blizu, pritiskom na dugme za interakciju automatski ćete ga izbaviti, ili izlečiti, ili mu zaustaviti krvarenje... Ukratko, osposobiti ga – do sledećeg udarca. Naravno, sve ovo partner može zauzvrat da uradi i vama. Predmete i novce na koje naletite možete oboje sakupljati, a sve to ide u zajednički inventar, koji (i dalje) dopunjavate kupovinom između svakog "poglavlja" igre. Meniji su jednostavni, a pristup predmetima elegantno rešen. Sistem vas navodi da pametno koristite prazna mesta u inventaru, kojih je malo, te da i na tom planu sarađujete razmenjujući predmete za lečenje i municiju.

Ovakav pristup otvara jednu čitavu novu dinamiku u dobro poznatom Resident Evil gejmpleju – koji se i dalje uporno zasniva na "kamera-preko-ramena" pristupu, gde levi stik služi da se pokreće lik, a desni kameru i nišan. Ta prastara i prilično nezgrapna kontrolna shema ipak se pokazala sasvim prihvatljivom, samo što se treba malo uhodati (ili opsetiti). Neće vam manjkati mogivacije za to jer će vam igra gotovo bezobrazno držati interesovanje – ne toliko originalnim zapletom, koliko veličanstvenom grafikom i neumorno nadirućim neprijateljima. A uzbuđenje se diže na novi nivo kada se u sve te momente, u kojima su vam za vratom horde podivljalih zombija ili vam je za petama nekakva sumanuta spodoba, ubaci neizbežna potreba za saradnjom, za spasavanjem partnera lečenjem, razmenom municije ili "pokrivanjem". Sve zajedno podseća na dobar akcioni film, ma koliko ponekad nerealno bilo – jer naši junaci, zaboga, moraju uvek da stanu da bi nišanili i pucali, a korišćenje predmeta zahteva cut-scenu gde se svi protivnici nakratko zamrznu dok naši ne urade šta treba... I pored toga, čitava igra ima takav efekat da ćete uglavnom sedeti na ivici pokušavajući da uskočite u ekran i vikati partneru šta treba da uradi. Fascinantno je da se formula u suštini nije mnogo izmenila: i dalje se sastoji od prolaženja sasvim linearnih nivoa koji su toliko dobro dizajnirani da vam deluje prirodno i stičete ideju da idete baš tamo kuda treba. Kao što je red, prolazite unapred zacrtana mesta sa kojih iskaču neprijatelji, a bosovi uvek imaju i neku posebnu caku ili zagonetku koju morate da provalite da biste ih pobedili. Zbog svega toga je i sasvim prihvatljivo to što igra nije dugačka – obrnuli ste je za dva popodneva i počećete da otključavate prve bonuse: igrajte kao Sheva ili još nekoliko drugih tajnih likova, otvorite nove nivoe težine ili Mercenaries režim u kome se borite protiv talasa naprijatelja, ali i protiv vremenskog limita. Da, sve to je i dalje onaj dobro poznati Resident Evil, ali na sterodima, baš kao i Chris Redfield... Ozbiljno, čime se taj hranio od kad smo ga poslednji put videli u Umbrella Chronicles? Sada znamo gde su otišli svi ti dodatni poligoni. U bicepse!

U svakom slučaju, izgleda da je Capcom uspešno ispunio misiju koju je sebi zacrtao: pomeriti Resident Evil ne samo ka "novom hororu" kakav je recimo Dannyjev Boyleov film

Dobro došao u selo! Ček da te zagrlim



Ne u oko! Kako ću sad da gledam Simpsonove?

Ej, 'oće l' biti šestog nastavka? Aaarghhh...

"28 dana kasnije", nego i ka ratno-akcionim filmovima, kao što je Ridleyjev Scottov "Black Hawk Down". Naravno, to se odražava u atmosferi, i može se reći da je stvar možda i previše skliznula u taj "Black Hawk Down", jer igra više nije strašna koliko je bila ranije. Jeste da je intenzivna, jeste da ćete grčevito stiskati kontroler sedeći kao na električnoj stolici koja svaki čas može da zukne – ali sve to je u stvari napetost, a ne strah. Resident Evil 5 je uzbudljiv zbog čiste adrenalinske stihije koju izazivaju konstantni naleti upornih protivnika i opakih šefova (naročito na ozbiljnijim nivoima težine), a ne zbog uznemirujućih scena, užasavajućih zapleta ili momenata, koji je presecaju.

Uvođenje kooperativnog igranja pokazalo se kao dobra ideja koja daje novu snagu starom lavu i koja je sjajno nadograđena na postojeće kontrole. Nije nemoguće da nas u nekom sledećem Resident Evil naslovu očekuje taktička timska akcija... A ako nas Capcom posluša, vi ćete znati da je ideja bila naša. Zvaćemo vas kao svedoke, po potrebi...

Resident Evil 5

ŽANR: akcija
IZDAVAČ: Capcom
BROJ IGRAČA: 1-2
TERMIN: 13. mart
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: 720p, Xbox Live!, Playstation Network, vibracija

\+ Prezentacija, kooperativna akcija, Mercenaries režim

\- Prastara kontrolna shema, nije u potpunosti horor igra

GRAFIKA: Spektakularna, sa minimalnim omaškama u detekciji kolizije. Razlike između igranja i prerežiranih sekvenci praktično da nema. 5-

GAMEPLAY: Isti stari RE, obogaćen uvođenjem kooperacije koja dodaje mnogo na akciji, čak i kada igrate sa AI partnerom. 4

ZAKLJUČAK: *Capcom je svom snagom stao iza svoje uzdanice i rezultat je vrhunski producirana igra koja po svoj prilici vodi serijal ka kooperativnoj akciji. "Petica" nija baš za peticu, ali...* 4+

Tekst: Mihailo Tešić

POMOĆ PRIJATELJA

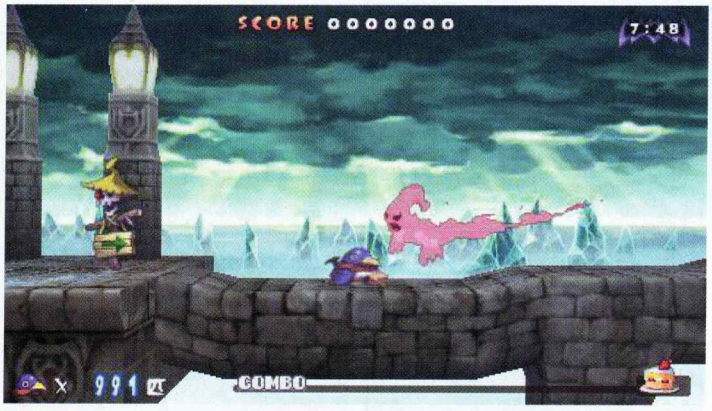
Bez obzira na to da li Shevu vodi kompjuter ili drugi igrač preko Interneta ili za vašom konzolom – igra zahteva timsku akciju. Jedno drugom pomagaćete u savladavanju prepreka, penjanju na visoke platforme, ali i u borbi kada ćete "pokrivati" paljbom svog partnera. Ko-op akcija je skriptovana tako da ćete jednim pritiskom na dugme završiti čitav posao.

PRINNY™

◆Can I Really Be the Hero?◆

Igra za sve koji imaju čelične živce i vole izazov, dood!

Svaki checkpoint dočekaćete sa velikim olakšanjem i osmehom na licu



Malo duže traje animacija saginjanja, pa pripazite na tajming

Pored ambijenta, nivoi se razlikuju i po dobu dana

Pingvinolika ptica iz naziva ovog ostvarenja odavno nam je poznata iz uvrnutog Disgaea serijala. U pomenutom RPG svetu, Prinnyji su predstavljeni kao duše zlih ljudi koji će kaznu zbog svojih loših postupaka odslužiti zarobljeni u telu ovih bića. U njemu ne borave dugo jer se ova bića praktično koriste kao potrošna roba. Ipak, šarmom i komičnošću uspeli su da osvoje srca brojnih igrača i konačno se izbore za sopstvenu igru.

Can I Really Be The Hero? počinje tako što besna Etna saopštava našim herojima da joj je nestao slatkiš i da je sada na njima da joj donesu ultradesert ili se neće dobro provesti. Naravno da siroti Prinnyji nemaju nikakvo drugo rešenje nego da poslušaju zahteve svoje surove gazdarice i krenu u ovu čudnu avanturu. Ova zabavna priča sasvim sigurno oduševljavaće vas na svakom koraku, i nasmejati vas kada god dođete u interakciju sa ostalim likovima. U duhu tradicije ranijih Disgaea izdanja, junaci će često upadati u nezavidne, ali komične situacije koje će svakom igraču dati motivaciju za dalje igranje.

Prinny najlakše možemo da opišemo kao tipičnu avanturu sa platformskim izvođenjem. Sadrži sve elemente: trčanje i skakanje po nivoima, izbegavanje provalija, obračune sa neprijateljima i epske duele sa najvećim negativcem na kraju svake celine. A, da: na raspolaganju vam je i 1.000 života - dobro ste pročitali, ali se nemojte zanositi, jer ćete ubrzo shvatiti da se u ovoj igri veoma lako gine i da je humor jedini spas od frustracije. Zbog rigidnih kontrola, nemogućnosti da uticete na doskok, običaja vaših protivnika da se pojavljuju kada ih najmanje očekujete i napornih bossova, za kratko vreme navići ćete se na rapidno gubljenje zaliha života. Za prelazak na kasnije nivoe, standard je da izgubite čak i nekoliko stotina sirotih Prinnyja! Ukoliko izgubite svih hiljadu, dobićete na poklon specijalan potez, koji će vam biti od velike pomoći, ako se odlučite da pokušate sve ispočetka.

Grafički prikaz je kvalitetna kombinacija vizuelno dobro osmišljenih 2D likova i lepe 3D podloge. 3D grafički elementi svakako doprinose boljem izgledu nivoa, ali imaju samo kozmetički efekat, jer se kamera menja jedino prilikom vazdušnog napada.

Ukoliko volite izazovne igre i dobar, ali uvrnut smisao za humor - ovo je naslov koji morate imati u svojoj kolekciji! A ukoliko spadate u kategoriju onih koji se lako iznerviraju, i dalje mislimo da treba da je isprobate, zbog toga što je u pitanju jedno od najkvalitetnijih ostvarenja za PSP koje smo videli u prethodnih godinu dana.

Prinny: Can I Really Be The Hero?

ŽANR: platformska avantura
IZDAVAČ: NIS America
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 17. februar 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS **PSP**
PODRŽAVA: -

\+ Priča i humor su odlični, lepa grafika, zvučna podloga i veoma simpatični glavni junaci. Dood!

\- 3D objekti su nešto slabijeg kvaliteta, neprecizne kontrole, ume da postane suludo teška.

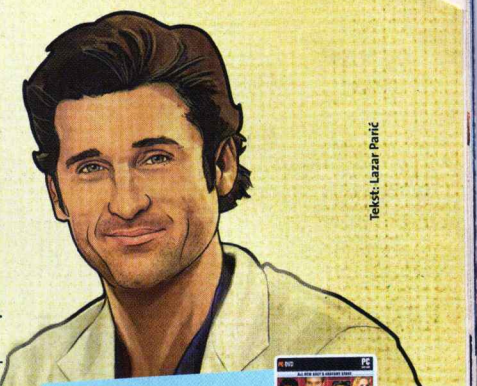
GRAFIKA: Pozitivan utisak koji ostavljaju prelepo nacrtani i animirani likovi pomalo kvare 3D pozadine koje se ponekad ne uklapaju u ostatak grafičkog okruženja. **4+**

GAMEPLAY: Manji problemi sa kontrolama, kao i to što pojedine animacije, poput saginjanja, traju duže nego što bi trebalo, samo će vam odmoći u ovako izazovnoj avanturi **4**

ZAKLJUČAK: *Zabavna igra koja je pokazala da se Prinnyji lepo snalaze i u svetu platformi. Humor tipičan za Disgaeu opušta, bez obzira na naporne nivoe* **4**

GREY'S ANATOMY

Smuvajte medicinsku sestru mini-igrom



Tekst: Lazar Parić

Uvek je najzanimljivija noćna smena: Voleću te do poslednje epizode!

Zašivanje je samo jedna od gomile mini-igara koje igra sadrži

Obožavaoci serije "Uvod u anatomiju" konačno su dobili svoju igru koja i nije tako užasna, uzimajući u obzir da ovakve obrade uglavnom ne vrede ni pet para.

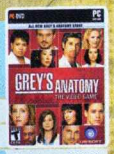
Duh poznate TV serije zadržan je i u igri: priča će se odvijati kroz pet epizoda, a svaka od njih biće podeljena u aktove koji su, opet, podeljeni u scene. Kroz epizode, za koje vam treba nešto više od sat vremena igre, naći ćete se ulozi svih poznatih faca iz Seattle Grace bolnice: od šefa, preko Meredith pa sve do Georgea. Scenario igre napisali su ljudi koji su zaduženi i za TV seriju, ali je šteta što nijedan od glumaca nije pozajmio svoj glas za ovu igru. Nažalost, to nije jedini nedostatak ove igre...

Naime, gameplay se uglavnom sastoji od igranja milion kojekakvih mini-igara u kojem ćete vaditi bubrege, seckati noseve ili lomiti kosti. Svi oni koji su igrali igru Trauma Center, znaju o čemu pričamo. Glavni problem jeste taj što je upravljanje preko miša prilično nezgodno i nezgrapno, pa nam se čini da je ovu igru najbolje igrati na Wii konzoli zbog prirode Wiimote kontolera. Postoje čak i mini-igre u kojima ćete morati da pogodite ritam, ali i one koje će vas podestiti na PacMana.

Za svaku mini-igru imaćete pet šansi da je rešite, a ako ne uspete, vraćate se na početak scene. Ipak, retko će se desiti da ne uspete iz drugog ili trećeg pokušaja, pa je igra u suštini dosta laka.

Sa osrednjim kvalitetom grafike, prosečnim zvukom i neinventivnim gameplayom, ovu igru preporučujemo samo najžešćim zaljubljenicima u TV seriju Grey's Anatomy.

Grey's Anatomy



ŽANR: Avantura
IZDAVAČ: Ubisoft
BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 22. februar 2009.
PLATFORME: **PC** PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 1 GHz, 256 MB RAM, 128 MB grafička kartica

\+ Poznati junaci iz serije, scenario, TV look & feeling

\- Mnogo mini-igara koje nisu zanimljive, nedostatak glasova originalnih glumaca

GRAFIKA: Solidna grafička prezentacija koja spada u prosek za ovaj žanr igara — 3

GAMEPLAY: Mini-igre koje će vas nekada oduševiti, nekada iznervirati a često smarati — 3-

ZAKLJUČAK: *Igra Uvod u anatomiju će zanimati samo one koji su pratili seriju i bez nje ne mogu da žive. Ima li takvih?* — 3-

CSI: NEW YORK

Slučaj je rešen: Legacy Interactive ubio je i poslednju nadu za CSI franšizu igara

Popularan TV serijal "Mesto zločina" deluje kao odlična podloga za istraživačku igru, ali nijedan od ukupno pet do sada izbačenih CSI naslova nije uspeo da nam kvalitetno dočara kako je biti američki kriminolog. Šesti po redu, a prvi baziran na njujorškom CSI timu, nažalost nije uradio ništa da to promeni.

Kao i u dosadašnjim izdanjima, bićete stavljeni u ulogu nekog od glavnih junaka serije i na vama će biti da rešite jedan od ukupno četiri zločina, dok ćete novi, peti zadatak, uskoro moći da skinete sa interneta. Radnja je možda i najsvetliji deo igre, jer su je osmislili scenaristi ovog TV šoua, tako da u većini slučajeva postoje vrlo interesantni obrti.

Novi razvojni tim Legacy Interactive uspeo je da uprosti mehaniku prethodnika, menjajući je iz kombinacije istraživačke i logičke igre u čistu mozgalicu. Nažalost, problemi retko kada zadaju ozbiljnije muke, jer se uglavnom svode na jednostavan point&click, što nakon nekog vremena postaje strašno monotono.

Lepo nacrtana, ali previše statična 2D grafika više nam je ličila na jeftin pokušaj da se izbegnu komplikovanija rešenja, nego na želju da se dočara stil grafičke novele. Takođe, rezolucija od 800x600 jednostavno je premala za današnje standarde. Zvučnu podlogu skoro i da nećete primetiti, iako je pohvalno to što su angažovani glumci iz serije.

Ukoliko CSI: NY shvatite kao naslov koji nema za cilj da se takmiči sa visokobudžetnim konkurentima na igračkoj sceni, sigurni smo da vas i pored nebrojeno mana može zabaviti na nekoliko sati.

Dobro došli na mesto zločina

Pronalaženje negativca preko otiska prstiju

Dokaz je uništen na više delova. Sastavite ga!

CSI: NY

ŽANR: logička
IZDAVAČ: Ubisoft
BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 30. januar 2009.
PLATFORME: **PC** PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB grafička kartica

\+ Licenca, solidan scenario, interesantan grafički pristup...

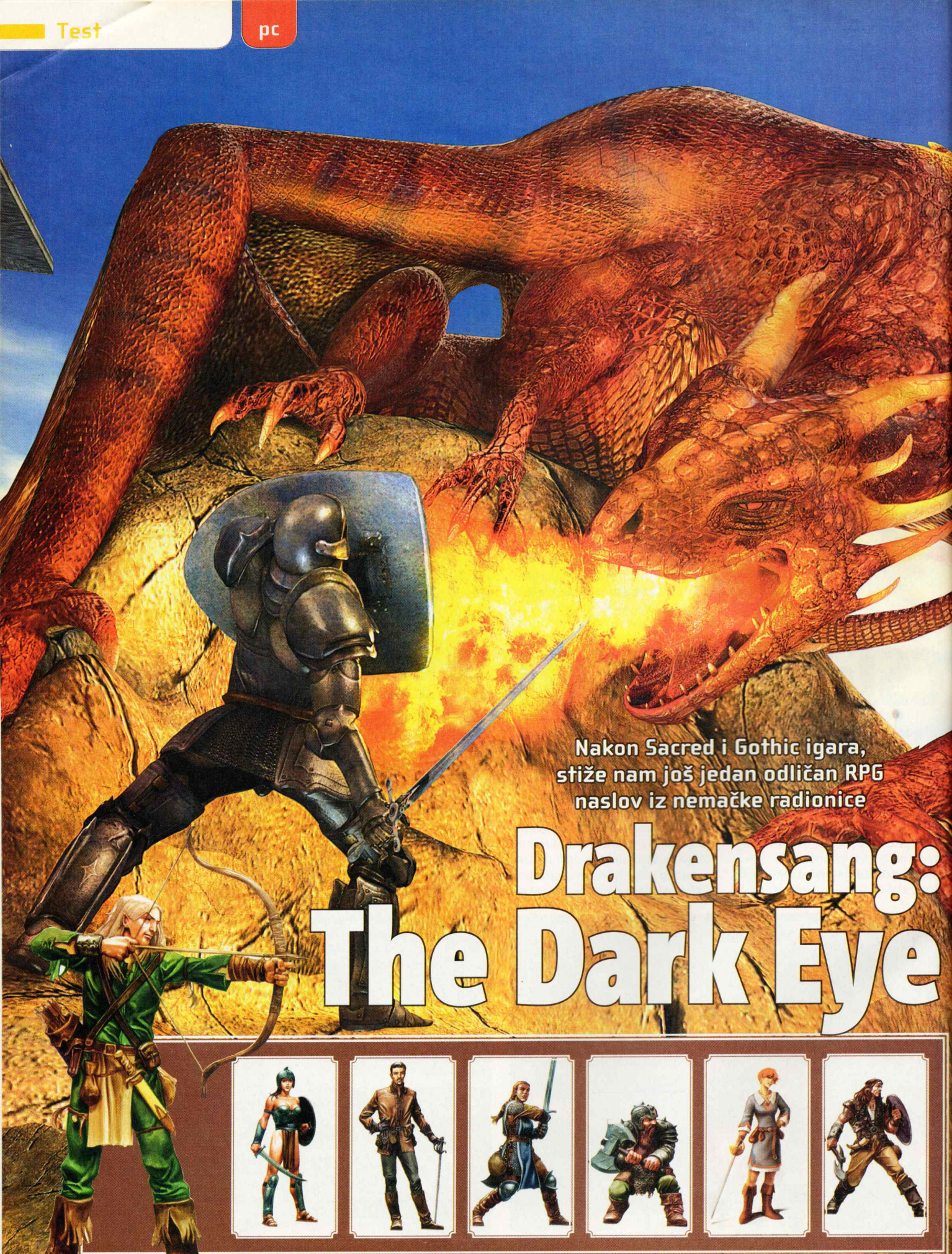
\- ... ali sa skoro pa totalnim odsustvom animacija, previše jednostavno izvođenje.

GRAFIKA: Crtež je dobar ali likovi baš i ne podsećaju na glumce koji ih tumače. Suviše statično okruženje. — 3-

GAMEPLAY: Čak i sa dodatnim petim slučajem, igra je veoma kratka i previše jednostavna. Ipak, nekoliko zadataka su interesantni. — 3-

ZAKLJUČAK: *Igra koja svakako nije vredna licence po kojoj je kreirana. Možda vam i pruži malo zabave, ali je mnogo verovatnije da će vam dosaditi mnogo ranije nego što mislite.* — 3-

Tekst: Nikola Dolapčev



Nakon Sacred i Gothic igara, stiže nam još jedan odličan RPG naslov iz nemačke radionice

Drakensang: The Dark Eye

Iako je ovaj naslov nepoznat široj populaciji igrača, u pitanju je igra koja je prošle godine proglašena za najbolji RPG naslov u Nemačkoj. Drakensang je u stvari najpopularnija pen&paper RPG avantura u Nemačkoj već veoma dugo (slično kao AD&D), a The Dark Eye nije prva igra u kojoj se koristi ovaj set pravila. Od 1993. do 1997. godine pojavio se serijal Realms of Arkania, koji je imao snažan uticaj na RPG populaciju.

Nakon nekoliko meseci od pojavljivanja originalne nemačke verzije igre, konačno je red došao i na englesku verziju. U današnje vreme, kada je većina RPG avantura orijentisana ka MMO tržištu, pravo je osveženje zaigrati stvarno dobar single player RPG, pogotovo kada je u pitanju "old school" igra.

Za razliku od većine RPG naslova, u kojima sami kreirate svoj lik, u ovoj vam je ponuđeno dvadesetak arhetipova. Možete ih delimično modifikovati, ali bonusi, penali i izgled ostaju isti. S obzirom na šarolikost izbora, malo je verovatno da nećete uspeti da pronađete lik koji odgovara vašem stilu igranja. Da li će to biti vilenjački rendžer, patuljak plaćenik, pirat, amazonka, obijač ili šarlatan – izbor je vaš. Nemojte se truditi da pronađete lik koji u potpunosti samostalno deluje, pošto takvih nema: za njima nema potrebe, jer će vam se kroz igru pridružiti još tri saputnika.

Avantura počinje bezazlenim pozivom vašeg starog prijatelja da dođete u grad Ferdok. Kada stignete tamo, shvatićete da situacija uopšte nije jednostavna... U prvih sat ili dva igranja imaćete utisak da ste dobili posao – kombinaciju detektivskih istraživanja i izleta sanitarne inspekcije u gradsku kanalizaciju, ali kako se igra bude razvijala, vaša uloga postajaće sve važnija. Nemojte se obeshrabriti na samom startu jer kasnije postaje prilično napeto i mnogo zanimljivije, a i čeka vas još osamdesetak sati za koje vreme vas očekuje potraga za moćnim predmetom, zmajevi kultovi, pijani patuljci, grupa orkova spremnih da vas iskoriste kao tepih u svom domu...

Pored klase koja određuje bonuse i penale, svaki od likova ima gomilu osobina podeljenih u nekoliko grupa. Osnovni atributi su snaga, hrabrost, veštine koje nisu borbene i individualne sposobnosti (percepcija, umeće obijanja brava, zavođenje, sposobnost preživljavanja, poznavanje alhemije...), ali i borbe određenom vrstom oružja i magije. Tokom vaših igre dobijaćete avanturističke i iskustvene poene: prvi vam omogućavaju da napredujete po nivoima, a drugi da unapredite svoje atribute i veštine. Svaki poen atributa/veštine koštaće vas određeni broj iskustvenih poena, a svaki naredni progresivno je skuplji. Iako deluje prilično komplikovano, posle nekoliko sati igranja, uspećete da pohvatate sve konce.

S obzirom na to da se radi o konverziji pen&paper avanture, u pozadini igre odvijaju se bacanje kockica i gomila proračuna. Uspeh svake operacije u igri zavisi od kombinaci-

Majka svih pacova je protivnik koga biste za početak trebalo da preskočite, jer se u protivnom, nećete dobro provesti.

NAPRAVITE JUNAKA PO SVOJOJ MERI

Kao i u svakom Drakensangu, i The Dark Eye nudi širok dijapazon personalizacije likova koje vodite. Pogledajte šta je sve moguće uraditi

ATTRIBUTES

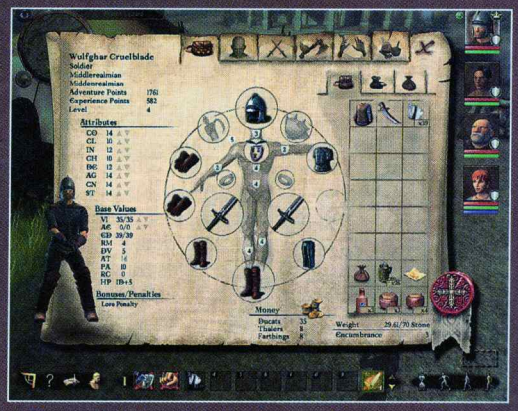
STRENGTH: Definiše koliko je junak snažan. Visina ovog atributa utiče na količinu energije kao i na jačinu udarca u napadu.
DEXTERITY: Predstavlja spretnost, pogotovo sa rukama. Znatno utiče na veštine kao što su obijanje brava i demontiranje zamki.
CHARISMA: Harizma je osnovni atribut za veštine kao što su zavođenje, cenkanje i provaljivanje ljudske prirode.

TALENTS

PICK POCKET: Džeparenje je nezaobilazna veština svakog lopova pomoću koje možete olakšati prodavca za neki predmet i time uštedeti novac.
LOCK PICK: Druga obavezna veština uspešnog lopova. Obijanje brava omogućava vam da uživate u sadržaju zaključanih kovčega na koje ćete nailaziti usput, ali i da provalite u neke zabranjene prostorije.
PLANT LORE: Poznavanje biljaka će vam omogućiti da prepoznate plodove biljaka, koji su neophodni sastojak skoro svakog alhemijskog recepta.

MAGIC

Gardianum Magic Shield: Zahvaljujući ovoj magiji, stvorićete magičnu pulsirajuću kupolu kojom štitite sebe i saputnike od magijskih napada.
Fandango of Fireflies: Gomila raznobojnih varnica zbunjuje protivnika i na taj način otežava mu da krene u napad.
Elemental Minion: Prizivate u pomoć vatrenog elementala, koji će se jedan neko vreme boriti za vas. Prilikom njegovog nastanka, svi protivnici u okolini će biti zapaljeni.


Ekran sa inventarom omogućava vam da opremate junaka, razmenjujete opremu i predmete sa ostalim članovima družine.

Ekran sa talentima prikazuje koliko izabrani lik poznavaje veštine koje nisu borbene. Na njemu, pomoću iskustvenih poena, možete trenirati željene veštine. Ekran sa talentima prikazuje koliko izabrani lik poznavaje veštine koje nisu borbene. Na njemu, pomoću iskustvenih poena, možete trenirati željene veštine.

Ekran sa specijalnim borbenim veštinama prikazuje naučene veštine i šta je sve potrebno za njihovo savladavanje. Specijalne borbene veštine možete učiti samo kod određenih učitelja, a za to će vam biti potrebani i novac i iskustveni poeni.

Ekran sa magijama prikazuje vam sve naučene magije podeljene po funkcijama. Magije, kao i veštine, možete pojačavati iskustvenim poenima, ali pre toga uvek proverite kakav efekat to pojačanje ima. Neke magije su jake i u osnovnom obliku, a neke nakon nekoliko nivoa počnu da dobijaju na snazi.

Ulični razbojnici su samo deo plejade likova sa kojima ćete morati da se borite na putu ka ostvarenju vašeg cilja.

Pored različitih protivnika sretaćete se i sa gomilom interesantnih likova kao što je Glavni Inkvizitor.

Magija je korisno oružje, pogotovo što neke ofanzivne magije prolaze kroz oklop protivnika, iako se na početku nisu pokazale efikasnim.

NAJAVLJEN NOVI DRAKENSANG

Dtp Entertainment ne prestaje sa radom. Ovaj nemački izdavač objavio je da već radi na novoj igri u Drakensang univerzumu – River Of Ti me, čija će se radnja odvijati pre dešavanja u igri The Dark Eye. Prequel će izaći početkom sledeće godine za PC.

je visine određene veštine i sreće. Borbe se odvijaju u realnom vremenu uz mogućnost pauziranja i izdavanja komandi. Nad svakim likom iz družine imaćete apsolutnu kontrolu, dakle, moći ćete da manipulišete njihovom opremom i inventarom i da ih razvijate prema svojoj zamisli. Jedino ograničenje jeste klasa. Važno je spomenuti i da postoji desetak likova koji će vam se pridružiti kada se vratite kući (da, da, imate i svoju kuću u koju dolaze vaši prijatelji i u kojoj ćete moći da odložite višak stvari), a sastav ekipe može da se menja. Pratioci su takođe različiti, tako da – bez obzira na klasu koju odaberete na početku igre – naknadno možete formirati izbalansiranu grupu.

Grafika je dobra, jer je dosta pažnje posvećeno detaljima. Prolaznici u gradu deluju živo, obavljaju svoje poslove, ćaskaju, slepi miševi lete po pećinama, u kojima se svetlost probija kroz pukotine, jeleni u šumi beže od vas... Prilikom instaliranja obavezno ubacite i paket dodatnih tekstura visokog kvaliteta. Razlika je više nego primetna. Dijalozi su solidni, mada ne treba očekivati kvalitetet kakav ima Mass Effect. Priča je odlična, a prevodi na engleski skroz profi.

Drakensang: The Dark Eye ima kvaliteta, ali i mana i ne može se porediti sa mega hitovima iz ovog žanra, ali svakako je sasvim moguće da predstavlja početak kvalitetnog "old school" serijala RPG avantura (već je najavljen još jedan Drakensang naslov), što je danas retkost.

Drakensang: The Dark Eye

ŽANR: RPG Avantura
IZDAVAČ: THQ
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 23. februar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, GeForce 6600GT sa 256 MB

\+ Odlična grafika, old school osećaj, veliki izbor klasa, zanimljiva i dugačka priča.

\- Pravila nisu precizno objašnjena, igra je teška i nije baš za početnike.

GRAFIKA: Bilo da su u pitanju gradske ulice, šuma, močvara ili pećina, grafika je stvarno na visokom nivou. 5-

GAMEPLAY: Iako vas igra lagano uvlači u priču, nedostatak objašnjenja i saveta početnicima otežava igru. 4+

ZAKLJUČAK: *Drakensang je pravo iznenađenje, koje će oduzeti sate i sate slobodnog vremena svim istinskim fanovima RPG žanra.* 5-

Tekst: Vladislav Herbut

CEVILLE

Novi dokaz da su klasične avanture još uvek žive i zdrave

Da smo na mestu žitelja Faeryanisa, ne bismo se baš radovali...

Iako su najveće kompanije u igračkoj industriji odavno okrenule leđa avanturama, u poslednje vreme svedoci smo da manje izdavačke kuće uspešno održavaju ovaj žanr u životu. Iako prednjače osrednji naslovi, neretko nas iznenadi kvalitetno ostvarenje kakvo je Ceville.

Ceville je opaki tiranin iz zemlje Faeryanis (ne tražite je na globusu) koga zatičemo u momentu kada gubi vlast, nakon godina i godina sprovođenja terora. Besilus, Cevilleov najbliži saradnik, nahuškao je narod i pokrenuo puč, sa ciljem da se domogne trona i donese još veće zlo u zemlju. Na vama je da, bežeći iz zarobljeništva i od revoltiranih građana, sprečite Basilusa da ostvari svoje ciljeve. Priča je dobro zamišljena, pre svega jer smo retko kad u prilici da pratimo radnju iz ugla negativca i to na ovako interesantan način, kao u ovoj igri. Iako bi humor mogao da bude za nijansu bolji, scenario ima mnogo komičnih elemenata. Likovi su zanimljivi, a pojedine situacije i dijalozi sigurno će vas nasmejati.

Igra se odvija u punom 3D okruženju, tipična je point&click avantura, sa svega nekoliko odstupanja od ustaljenih standarda. Pretraživanje okruženja u potrazi za potrebnim predmetima i korisnim sagovornicima biće malo dinamičnije, jer nećete voditi samo pomenutog tiranina, nego i još nekoliko likova. Na samom početku igre upoznaćete se sa devojčicom Lilly, a kasnije ćete povremeno kontrolisati paladina Ambrosiusa. Ova družina će se povremeno razilaziti ili će se radnja odvijati simultano, tako da rešavanjem problema sa jednim junakom, pomažete napredovanju drugog.

Vaš prvi zadatak biće da pobegnete iz vidokruga ova dva tupana

Pored standardnih mogućnosti prekidanja dijaloga i skraćivanja nepotrebnog šetanja po lokalitetima (hvala bogu!), pritiskom na "space" taster, na ekranu će vam biti jasno označeno sve što vam pomaže da uspostavite interakciju. Budući da su objekti razvrstani po funkcijama i po kriterijumu važnosti, neće vas mučiti klasičan problem sa lociranjem predmeta koji nedostaju u inventaru. Želju za korišćenjem ove opcije, umesto detaljne pretrage ekrana, može da umanji jedino saznanje da je Ceville prilično kratka igra. Naravno, moramo napomenuti da je prelaženje pojedinih delova i sa ovakvom vrstom pomoći veoma izazovno jer pojedini problemi umeju da budu i previše zapetljani.

Dizajn lokacija i likova je maštovit, takoreći bajkovit. Iako smo sigurni da je maleni Realmforge Studios dao sve od sebe, revolucionarnih tehničkih rešenja nema, a neki delovi igre su mogli biti kvalitetnije odrađeni. Ono što može da bude najveći problem jeste što Ceville nije imun na iskakanje u Windows i razne bagove, tako da situaciju često spasava autosave funkcija.

Ako ste ljubitelj ovog žanra, pretpostavljamo da nije potrebno da vas ubeđujemo da probate Ceville. Interesantna priča i prezentacija lepo će vas zabaviti desetak sati, koliko će vam biti potrebno dok ovaj naslov odložite na policu zajedno sa ostatkom pređenih igara.

Ceville

ŽANR: avantura
IZDAVAČ: Kalypso Entertainment
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 20. februar 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2,0 GHz, 1 GB RAM, grafička sa 256 MB

\+ Kontrola više karaktera, dizajn likova, kvalitetna zvučna i muzička podloga.

\- Igra je kratka, nije imuna na bagove, stiče se utisak da je naslov pomalo nedovršen.

GRAFIKA: Okruženje je prelepo dizajnirano, a likovi interesantno koncipirani. Pojedini detalji mogli bi biti malo kvalitetnije urađeni. 4-

GAMEPLAY: Ceville pruža interesantno iskustvo, kako za okorele avanturiste, tako i za novajlije u ovom žanru. 4+

ZAKLJUČAK: *Iako se odsustvo "glazure" lako uočava, naslov ima odličnu prezentaciju i atmosferu, a i nije previše lak za igranje. Garantujemo da će vas zabaviti i pored brojnih bugova!* **4**

Whip selection system "zaslužan" za katastrofu

STORMRISE

Savršeni primer za pogrešan pristup u izradi real-time strategija za PC i konzole

Halo Wars je dokazao da RTS na konzolama može da funkcioniše podjednako dobro kao na PC-ju: precizne kontrole, odlična kamera, laka selekcija jedinica... Stormrise, najnoviji RTS proslavljenih autora Total War igara, pokušava da izmisli toplu vodu i u tome neslavno propada. Sistem kontrole jedinicama na terenu, drugačiji od svega ostalog na tržištu, izgleda kao plod eksperimenta za treniranje živaca: ne verujemo da je iko u Creative Assembliju verovao da će ovo zaista funkcionisati.

Stormrise, baziran na manje-više klišeiziranoj viziji postapokaliptične budućnosti u kome je čovečanstvo uništilo površinu Zemlje eksperimentima sa kontrolom vremenskih uslova, obrađuje sukob preživele manjine (koja je katastrofu dočekala u skloništima) i mutirane većine (koja je izvukla deblji kraj, ali se adaptirala i okrenula protiv onih koji su je ostavili na cedilu). Single player kampanja, u kojoj ćete kroz seriju bitaka voditi sveže "odmrznutog" oficira u misiji čišćenja planete od mutanata ne donosi nikakva posebna iznenađenja, osim neverovatne količine dosade. Loši dijalozi, monotone misije neubedljiv zaplet neće oduševiti nikoga sa iole normalnim kriterijumima.

Ali da biste uopšte počeli da se dosađujete, morali biste da prestanete da se nervirate, što vam kontrolni sistem igre nikako neće dozvoliti. "Whip selection system", koji podrazumeva upotrebu desnog analognog thumbsticka na kontroleru za biranje jedinica toliko je glup i neefikasan da to prosto boli. Pomeranjem palice dobijate liniju koja podseća na kazaljku na satu, i čijim "otklonom" levo ili desno i zakačinjanjem simbola jedinice na ekranu, bez obzira na udaljenost, istu i selektujete. Osnovni problem sa ovako zamišljenom kontrolom jeste da ćete pogled na akciju uvek imati iz fiksne perspektive jedinice koja je trenutno selektovana, bez ikakvog uvida u globalnu situaciju na terenu. S obzirom na to da se ogroman broj mapa sastoji od pravih lavirinata ruševina i raznoraznih objekata, sistem bilo kakvu naprednu strategiju čini naprosto nemogućom. Toga ćete postati svesni već u drugoj misiji, kada vam AI kolega nagovesti da bi ušančenog neprijatelja valjalo napasti sa dve strane istovremeno: čak i ovako banalan manevar predstavlja misaonu imenica za katastrofu koja se odaziva na ime Stormrise. Prvih nekoliko nivoa još možete i rešiti upotrebom grube sile (spamovanje jedinica ka neprijatelju, pa ko izdrži - izdrži), ali situacija postaje gora sa napretkom u kampanji, kada težina izazova svaki jeftini fazon učini neefikasnim. Zaista bismo voleli da znamo kakve je "medikamente" uzimao dizajner koji je sve ovo osmislio.

Stormrise dolazi u verzijama za PC, Xbox 360 i PlayStation 3, koje su manje-više identične (loše), osim jednog elementa koji onu za PC stavlja na počasno prvo mesto. Igra zahteva Windows Vistu i DirectX 10: ovaj potez izdavača efikasno stavlja van domašaja 90% igračke populacije, što zapravo treba shvatiti kao blagoslov.

Grafika i nije tako loša, ali će vam trebati Vista i DirectX 10 da biste je videli na PC-ju

Tekst: Stojan Karamatijević

Stormrise

ŽANR: RTS
IZDAVAČ: Creative Assembly/SEGA
BROJ IGRAČA: 1-4
TERMIN: 24. mart 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: DualCore 2,8 GHz, 1 GB RAM, Vista, GF8400/HD2400

\+ Relativno solidna grafika.

\- Kriminalna kamera, užasan kontrolni sistem, loše osmišljen zaplet...

GRAFIKA: Živopisni eksterijeri i solidni modeli/animacija vaših i protivničkih jedinica. 4-

GAMEPLAY: "Whip selection system" kombinovan sa totalno nefleksibilnom kamerom, čini sprovođenje bilo kakve strategije gotovo nemogućim poduhvatom. 1+

ZAKLJUČAK: *Činjenica da je užasni Stormrise napravila ista ekipa koja je stvorila odlični Empire: Total War je neverovatna, ali nažalost, veoma istinita. Šta im bi?* 2-

WANTED: WEAPONS OF FATE

Igra rađena po filmu koji je rađen po stripu. Ne bi se reklo da obećava, zar ne?

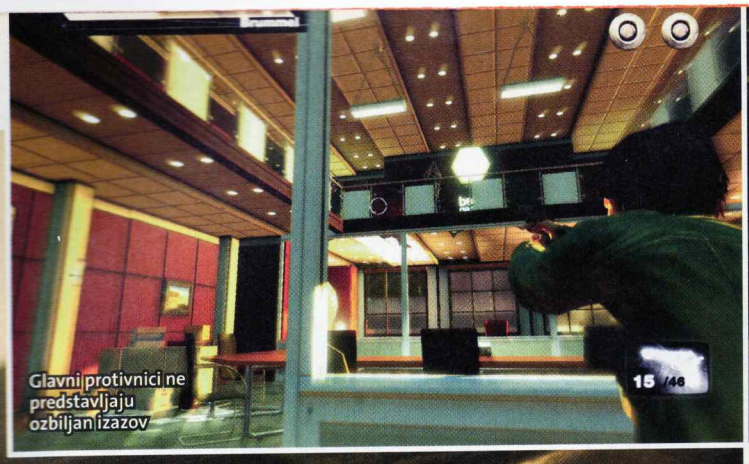
Nivo u avionu je definitivno najatraktivniji

Kad god ste u blizini usamljenog protivnika, daleko najbolje je da ga napadnete nožem

Iskreno sumnjamo da postoji iko ko se raduje još jednoj igri rađenoj po filmu, s obzirom na njihovu zaista očajnu reputaciju koju su prošle godine dodatno ojačali Hulk i Ironman. Ipak, uvek postoje izuzeci - nekada se jednostavno desi čudo, pa razvojni tim, kao u slučaju Wanteda, dobije više slobode i vremena za izradu i probudi nadu da će konačan rezultat biti dobar.

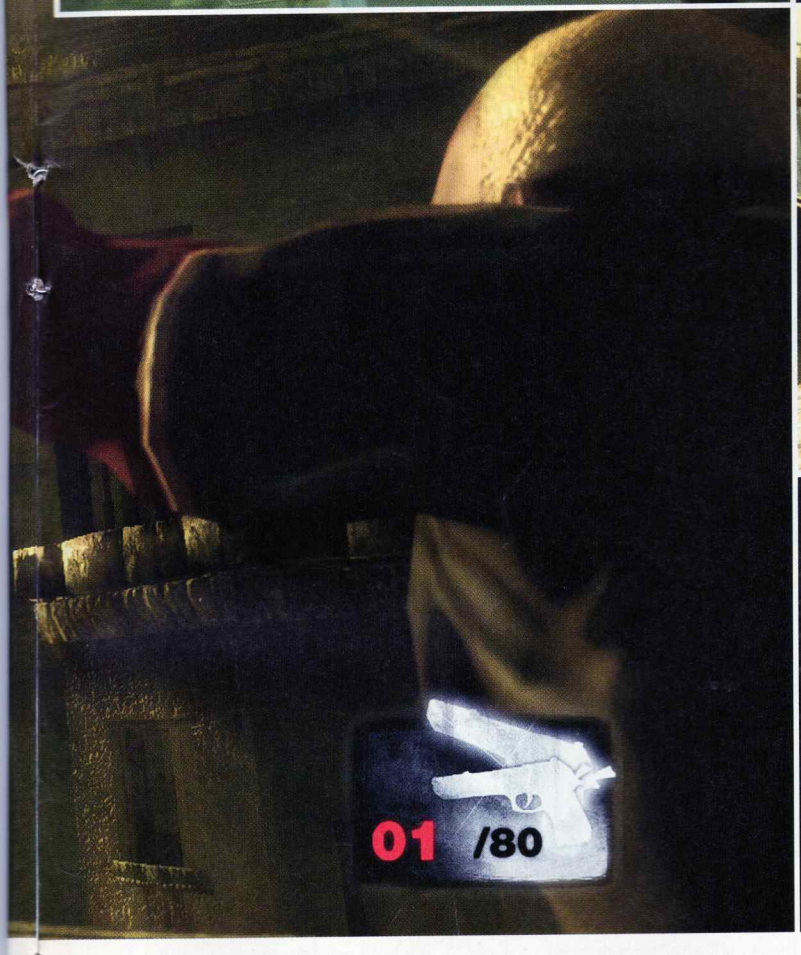
Priča počinje svega pet sati nakon epiloga filma stavljajući vas ponovo u kožu Weslyja Gibsona, koji ovoga puta treba da se obračuna sa francuskim Bratstvom, krivim za smrt njegove majke. Istovremeno, u nekoliko nivoa vodićete njegovog oca Crossa koji će vam otkriti neke detalje iz svoje prošlosti i dati odgovor na nekoliko važnih pitanja.

Nekako je uobičajeno da sve pucačine sa pogledom iz trećeg lica za uzor imaju Gears of War, a Wanted: Weapons of Fate otišao je najdalje u tome. Najveća sličnost ogleda se u masovnoj upotrebi cover sistema, kao ključne veštine za preživljavanje. Naravno, mogućnost ispaljivanja zakrivljenih metaka nije izostavljena (i zamišljena je jako dobro!), ali ćete ovaj i druge specijalne poteze moći da koristite tek kada prethodno nagomilate dovoljno "običnih" ubistava. Ono što je vrlo neobično jeste da je borba iz blizine neuobičajeno efikasna u ovoj igri. Pošto bukvalno svakog regularnog protivnika možete da ubijete tako što ćete mu prići i napasti ga nožem (od čega je nemoguće da se odbrani), nije nikakav problem da jurnete kao fanatik na dvojicu neprijatelja, bez ikakvih



Glavni protivnici ne predstavljaju ozbiljan izazov

Kratke slow-motion scene nisu dovoljne da osveže izvođenje



Uzimanje taoca za živi štit uvek je dobra ideja

Ako vas neko napadne nožem, potrebno je odigrati mini-igru da biste se odbranili i zadali kontraudarac

posledica, čak i na poslednjem nivou težine! Neizbežnu monotoniju i osećaj već viđenog povremeno prekidaju slow motion momenti, u kojima nalik na The House of the Dead i slična ostvarenja, kontrolišete samo nišan.

Iako ćete na samom kraju verovatno poginuti nekoliko puta, ostaje činjenica da je Wanted izuzetno lagan i da jednostavno ne pruža nikakav poseban izazov. Veliku odgovornost za to snosi AI rutina, jedna od gorih koje smo videli u poslednje vreme. Bez obzira na nivo težine, dešavalo nam se da nas protivnici promašaju sa metar razdaljine, da nas ne konstatuju iako smo direktno ispred njih ili, što je najluđe, da sumanuto pucaju u potpuno pogrešnom pravcu. Glavni neprijatelji su posebna priča. Budući da ste iza zaklona zaštićeni kao beli medvedi, a energija se automatski dopunjava za nekoliko sekundi, za njih ste praktično nedodirljivi, pa je samo potrebno da shvatite kako da ih eliminišete, što nikada nije problem. Čak ni poslednji protivnik ne predstavlja apsolutno nikakav izazov, ukoliko ste iole ovladali specijalnim sposobnostima Weslyja.

Ipak, daleko najveći nedostatak igre jeste njena dužina - verovali ili ne, ali da biste ugledali završnu špicu (koja je drugačija u PC verziji), biće vam potrebno manje od četiri sata! Nažalost, autori se nisu potrudili da igrače iole zainteresuju da je pređu još koji put, jer nam se vođenje drugih likova (koji se nimalo ne razlikuju od Weslyja i Crossa, niti imaju posebnu priču) ne čini nimalo zanimljivim. Dodajmo i potpunu linearnost (autori čak nisu ubacili ni taster za skok, kako vam ne bi slučajno palo na pamet da krenete negde gde to oni nisu zamislili) i izostanak multiplayera da bi slika bila potpuna.

Iako sigurno ne spada među najlepše igre, Wanted izgleda zaista dobro i nemoguće mu je uputiti bilo kakvu veću zamerku, osim na račun pikselizovanih animacija i ne naročito maštovitih nivoa. Možda i zahvaljujući činjenici da se celokupna akcija uvek odvija na relativno skučenom prostoru, hardverska zahtevnost nije visoka, pa će vam za igranje u maksimalnom nivou detalja biti dovoljna i neka od prosečnih grafičkih kartica.

Čak iako vam njena težina i konstantno ponavljanje jednih istih akcija ne predstavljaju problem, i dalje ostaje činjenica da je Weapons of Fate skandalozno kratka igra koja se prodaje po bezobrazno visokoj ceni. Ako vam se baš svideo film, dovoljno je da je pozajmite na jedan dan da biste videli sve što ima da ponudi.

Wanted: Weapons of Fate

ŽANR: akcija
IZDAVAČ: Warner Bros.
BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 24. mart 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: DualCore na 2 GH, 2 GB RAM, GeForce 8600GT

\+ Odlična optimizacija, dobra grafika, specijalne sposobnosti su lepo smišljene.

\- Primitivan AI, izvođenje nije dovoljno raznovrsno, nedovoljno teška.

GRAFIKA: Grafički engine je kvalitetan i lepo optimizovan, ali okruženja nisu naročito interesantna. 4

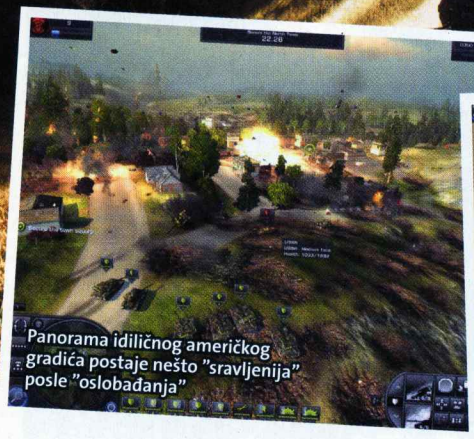
GAMEPLAY: Specijalni potezi jesu efektni, ali ponavljanje jednih te istih akcija vrlo brzo dosadi. 3+

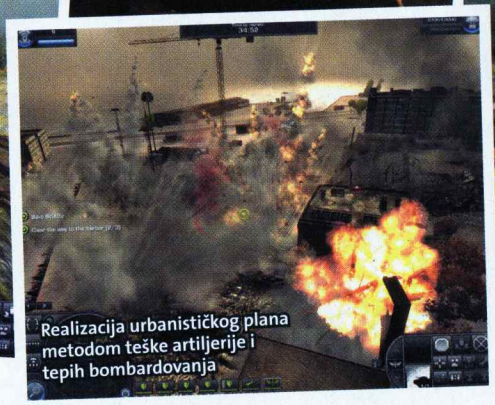
ZAKLJUČAK: *Neverovatno kratka igra, koju sigurno nećete poželeti ponovo da pređete. Izvođenje je već viđeno.* 3

Tekst: Vladimir Dolapčev

WORLD IN CONFLICT
SOVIET ASSAULT

Razbijanje Berlinskog zida: Crvena armija u glavnoj ulozi


Panorama idiličnog američkog gradića postaje nešto "sravljenija" posle "oslobađanja"


Realizacija urbanističkog plana metodom teške artiljerije i tepih bombardovanja

Tovariš Malašenko, zadovoljan zbog rušenja Berlinskog zida, hvali socijalizam i Sovjete na sav glas

Po izboru novinara i najšireg igračkog auditorijuma, World in Conflict, real-time strategija, zaslužila je laskavu titulu "best of 2007". Taj naslov je na tehnički savršen način obradio alternativnu istoriju pretposlednje decenije 20. veka, u kojoj se, umesto raspada SSSR-a i rušenja Berlinskog zida, dogodila invazija Crvene armije na zapadni svet. Dve godine kasnije švedski Massive entertainment odlučuje da nas obraduje prvim (i verovatno poslednjim) expansion packom za ovaj RTS biser, koji se po formi razlikuje od standarnih misionih paketa za ovaj tip igara. World in Conflict: Soviet Assault baziran je na single player kampanji iz originalne igre, redizajniran i dopunjen sovjetskim misijama koje se "prepliću" sa NATO kampanjom, dajući dublju perspektivu sadržaju za jednog igrača i preko potrebni "personality" snagama Varšavskog pakta koje su u osnovnoj igri bile pomalo bezlične.

Single player kampanja, umesto ruskom invazijom na Sijetl, sada počinje napadom Crvene armije na savezнички kontingent u Berlinu i nastavlja se misijama koje obrađuju invaziju Amerike iz suprotne perspektive. Glavni, NATO tok kampanje, ostaje identičan, ali pogled na situaciju iz perspektive invazione komunističke armije skladno dopunjuje ionako odličnu priču, koja sada zaista deluje kompletno i zaokruženo. Nažalost, ekspanzija ne donosi nove jedinice, niti nova taktička pomagala (vazdušne, artiljerijske napade i slično), ali za njih možda i nije bilo prostora zbog potrebe za očuvanjem balansa snaga suprotne strane. Gameplay je, naravno, ostao veran originalu i zaista nije bilo potrebe za ikakvim izmenama i dopunama: sistem u kome nema izgradnje baze i skupljanja resursa teško da može biti izgrađen bolje od ovoga. Mikropoboljšanja mehaničkog aspekta osnovne igre svode se na modifikovane borbene vrednosti pojedinih jedinica, nalik na smanjenje ubojite moći artiljerije i slične faktore koji ne utiču previše na single player, ali značajno doprinose multiplayer balansu.

3D engine World in Conflicta, koji je pre dve godine znao da zaguši računare starijih generacija, sada silazi u mase i omogućava najširem sloju igrača da pare oči grafikom i efektima koji i dalje nemaju premca u RTS žanru. Dodatno peglanje rutina koje kontrolišu disperziju objekata zahvaćenih razornom paljbom obezbeđuje neviđen kvalitet i varijacije na polju eksplozija, čiji intenzitet i prikaz u potpunosti zavise od korišćenog oruđa i eksplozije objekata. Drugim rečima, tenkovska paljba u stambenu zgradu doneće "suvi" prasak i rasprostiranje šuta i armature (uz oblake prašine), napad na tenkovsku kolonu jurišnim avionom ili artiljerijski napad na prazan teren proizvešće sasvim drugačiji efekat... Medalju za kvalitet odnosi taktička nuklearna eksplozija, dostupna samo u multiplayeru (i kao pasivna scena u jednoj single player misiji). Čak i ako niste fan real-time strateških igara, ovo morate odigrati makar zbog vizuelnih efekata koji pomeraju zadnjicu.

World in Conflict: Soviet Assault

ŽANR: RTS
IZDAVAČ: Massive Entertainment/Ubisoft
BROJ IGRAČA: 1-16
TERMIN: 15. mart 2009.
PLATFORME: **PC** PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2.4 GHz, 1 GB RAM, 6600/X1600

\+ Kvalitetan 3D engine dozvoljava neograničeno demoliranje okoline; dobre eksplozije; fenomenalan gameplay

\- Sovjetska single player kampanja je "isprepletana" sa NATO kampanjom iz orginala, tako da sve morate igrati ponovo

GRAFIKA: Eksplozije ovakvog kvaliteta ne postoje ni u jednoj drugoj igri, bez obrzira na žanr; 3D engine je dobro optimizovan za nešto starije računare. 5

GAMEPLAY: Najsavršenija real-time strategija u klasi RTS-a bez izgradnje baze i prikupljanja resursa; odlično zamišljena i još bolje izvedena "Tactical Aid" borbena pomagala 5-

ZAKLJUČAK: *Ako ste u ranu jesen 2007. propustili fenomenalno strateško iskustvo World in Conflicta, Soviet Assault daje vam priliku za popravni ispit* 5

Za divno čudo, PC verzija najvećeg prošlogodišnjeg japanskog RPG-a malo je bolja od Xbox 360 originala!

LAST REMNANT

Novi naslov japanskog giganta Square Enix ne pripada nijednom serijalu. Promovisan je ekskluzivno za Xbox360 i koristi Unreal engine. Sve su ovo neuobičajene osobine zahvaljujući kojim je Last Remnant postao jedan od najviše očekivanih naslova u 2008. godini.

Nažalost, Xbox verzija imala je tehničkih problema koji su se ticali implementacije Unreal enginea i koji su pokvarili ukupan utisak. Ali, pošto se ubrzo pojavila PC verzija, igra je položila popravni ispit. Naime, japanski RPG-ovi retko se pojavljuju za PC verziji, a i u takvim slučajevima portovi su obično urađeni na brzaka. Ovoga puta, Unreal engine očigledno je predstavljao presudni faktor, njegove začkoljice u međuvremenu su rešene, tako da u PC verziji nema kočenja, probijanja tekstura, niti predugih učitavanja.

Igra je tipičan Square RPG, po mehanici najviše podseća na Final Fantasy Tactics, a po atmosferi – na FFXII. Rush je glavni junak, tinejdžer koji želi da spasi svoju sestru, ali upada usred borbe za prevlast nad svetom i Remnantima, artefaktima drevne civilizacije koji kriju čudesne moći. Tokom šezdesetočasovne avanture pratiće vas mnogi likovi, prolazićete kroz sporedne zadatke, sakupljati novce i predmete, lik će vam napredovati...

Ipak, Last Remnant za nijansu pomera granice na svim poljima: u priči je, na primer, posvećeno mnogo pažnje najvećem negativcu, a iniciranje sporednih questova odmah vas baca na odgovarajuću lokaciju, odakle se, pošto završite stvar, i automatski vraćate. Takođe, nema potrebe za lečenjem van borbe i nema EXP-a, nego likovima posle bitke prosto rastu odgovarajuće osobine ili se pojavljuju nova umeća, a opremu možete kupovati samo glavnom liku.

Na samom početku biće vam jasno prikazan obim i princip bitaka koje vam predstoje. Borbe će s vremenom zahtevati sve više taktike i kulminiraće sukobima u kojima učestvuju na desetine "uniona". U igri ne vodite klasičnu ekipu, nego sve likove koji vam se pridruže ili koje unajmite kao borce i organizujete u unione (male odrede koji imaju zbirne osobine kao što su HP ili jačina napada). Nema mikromenadžmenta likova u borbi, već kada određeni union dođe na red, igra pruža izbor komandi koje se zasnivaju na sposobnostima likova u unionu (na primer, napad, napad+lečenje, magije ili specijalne komande koje se pojavljuju u određenim situacijama). Troše se akcioni poeni, koji se obnavljaju samo na kraju poteza, tako da mora voditi računa o njima. Čitavu priču još zanimljivijomom čine "critical trigger" sekvence u kojima pritiskate dugme u pravom trenutku da biste dodali bonus liku koji se napada ili brani.

Rush poseduje misteriozan amulet koji mu daje specijalne razorne moći!

Tokom borbe pazite i na liniju morala u vrhu ekrana – što je više na vašoj strani, to se vaši bore bolje!

Pored borbe koja je ipak srž svakog taktičkog RPG-a očekuje vas tipična mešavina dodatne zabave – iskopavanje blaga uz pomoć simpatičnog glodara zvanog Mr. Diggs, pravljenje predmeta od komponenti koje dobijate kada pobedite monstrume... Kontrole su kompleksne, ali su pristojno portovane. Ako koristite tastaturu i miš, promenite u glavnom meniju promptove tako da se prikazuju tasteri, a ne dugmad Xbox kontrolera, mada je kontroler ipak najbolja opcija.

Visoka produkcija malo je poljuljana jer u engleskoj verziji nema glasova, ali srećom, možete da uključite japanske glasove i da na pravi način uživate u ovoj vrlo čudnoj, zahtevnoj ali i zabavnoj igri.

Last Remnant

ŽANR: RPG
IZDAVAČ: Square Enix
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 19. mart
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: C2D 2 GHz, 1,5 GB RAM, grafička 256 MB

+ Sistem borbe, Unreal engine, trajanje.

– Trapava priča, kompleksnost.

GRAFIKA: Unreal engine iskorišćen je da se prikaže jedan maštovit svet prepun detalja, mada je moglo biti malo više specijalnih efekata i malo manje probijanja poligona. 4

GAMEPLAY: Ovo je ultimativni taktički japanski RPG koji koristi sve konvencije ovog subžanra, a pri tom ga umnogome poboljšava. 4+

ZAKLJUČAK: *Ogroman, kompleksan, u mnogo čemu tipično japanski RPG fokusiran na borbu, plus relativno interesantna priča i sve to upakovano u veoma skupu produkciju. Tipičan Square Enix.* **4**

Tekst: Mihailo Tešić

VIN DIESEL WHEELMAN

Ko je dasa u ekstazi kada preko stotke gazi? Nakon Vina Diesela, Barselona više neće izgledati isto

Igre rađene prema uzoru na filmove ili filmovi rađeni prema uzoru na igre odavno nisu neka novost, ali je Wheelman specifičan po tome što će poslužiti kao uvod u istoimeno ostvarenje sedme umetnosti. U oba slučaja, glavni protagonista je Vin Diesel, u ulozi Mila Burika, vrhunskog vozača tajanstvene prošlosti, koji dolazi u Barselonu nudeći svoje usluge mafijaškim klanovima, kako bi došao do informacija koje ne može da dobije na drugi način. Očekivano za produkciju u kojoj je angažovana jedna od najvećih akcionih zvezda današnjice, priča nije u prvom planu i pati od klišea, ali to može da zasmeta jedino igračima koji i nisu ciljna grupa ovog ostvarenja. Gluma je sa druge strane sasvim pristojna (naročito ako ste ljubitelj specifičnog glasa glavnog junaka), a ima i edukativni karakter, pošto ćete imati prilike da proverite svoje znanje španskog, ali i naučite mnoge neformalne izraze (da, reč je o psovkama).

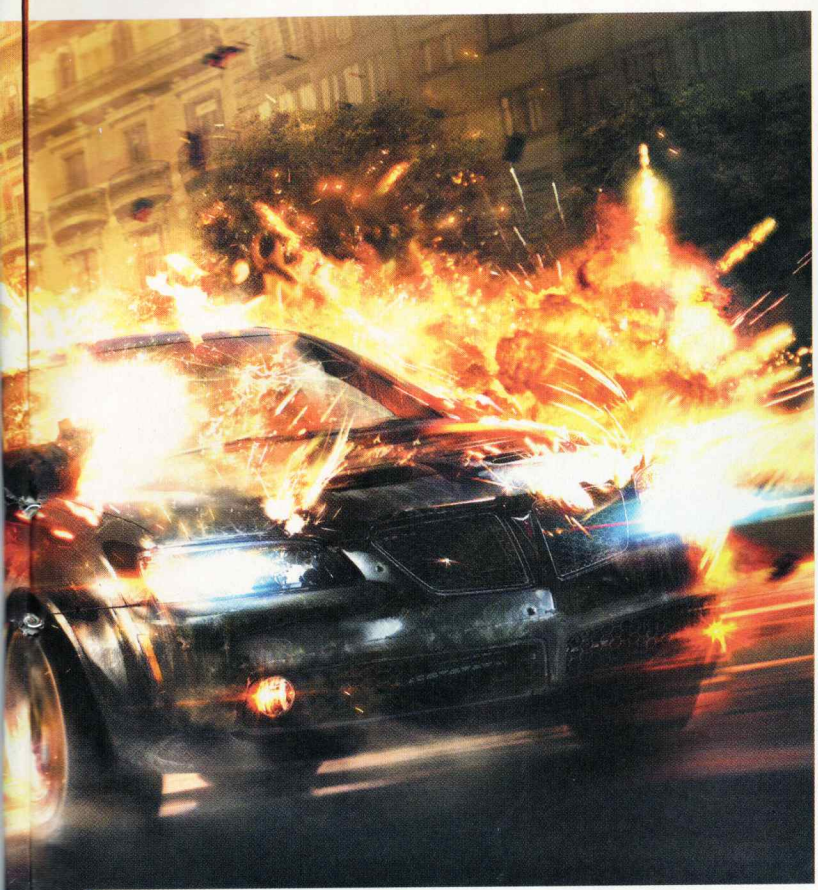
Iako je neosporno da kombinacija vozačkih i akcionih sekvenci mora da izazove poređenje sa GTA, ne bismo rekli da te dve igre imaju previše dodirnih tačaka. Najveća razlika, svakako, ogleda se u tome što Wheelman ima totalno arkadni karakter i, za razliku od GTA, svesno žrtvuje realnost kako bi što više bio nalik interaktivnom filmu. Iako ćete pojedine zadatke obavljati peške, najveći deo vremena provešćete za upravljačem nekog od vozila. Zbog toga je akcenat upravo na ovom elementu gameplaya koji je, na svu sreću, veoma dobar. Kontrole je najlakše uporediti sa Burnout serijalom, iako nećete imati osećaj brzine. Igra vas stimuliše da vozite atraktivno i agresivno, tako da će uništavanje nepokretne imovine, jurnjava punim gasom ili bočno klizanje biti nagrađeni dopunjavanjem fokus skale, koju zatim možete trošiti na nekoliko načina. Osim kratkotrajnog turbo-pogona čiju svrhu ne treba posebno objašnjavati, možete je iskoristiti i u dva specijalna poteza, aim shot i cyclone. U osnovi, oba funkcionišu kao klasičan bullet-time i omogućavaju vam da se lakše obračunate sa protivnicima. Posebno je interesantan cyclone kojim Milo pravi nagli okret za 180 stepeni dajući vam nekoliko sekundi da bukvalno počistite neprijatelje koji vam dišu za vratom. Najinteresantnija je ipak mogućnost da menjate prevozno sredstvo u letu! Naime, ukoliko se dovoljno približite vozilu ispred sebe, Milo može da skoči na njega i zatim se automatski nađe za volanom, što je izuzetno korisno prilikom dugačkih potera u kojima je teško sačuvati automobil u jednom komadu.

Nažalost, misije koje odrađujete na nogama nisu ni približno tako uzbudljive, jer se one uvek svode na okršaje sa desetinama protivnika, što vrlo brzo dosadi. Još veći problem odnosi se na očajan AI koji će bezglavo juriti ka vama ili će jednostavno izigravati divljač za odstrel, što ga čini potpuno bezopasnim. Milo je takođe prilično nesposoban, jer ne postoji mogućnost uzimanja zaklona, pa čak ni skok, što često dovodi do smešnih situacija. Kao šlag na tortu, dodajmo da je normalno igranje na PC-ju moguće samo ako imate neki Xbox 360 kompatibilan džojped koji je jedini i podržan. Naravno, alternativa je tastatura, ali je zbog prirode igre ona praktično neupotrebljiva.

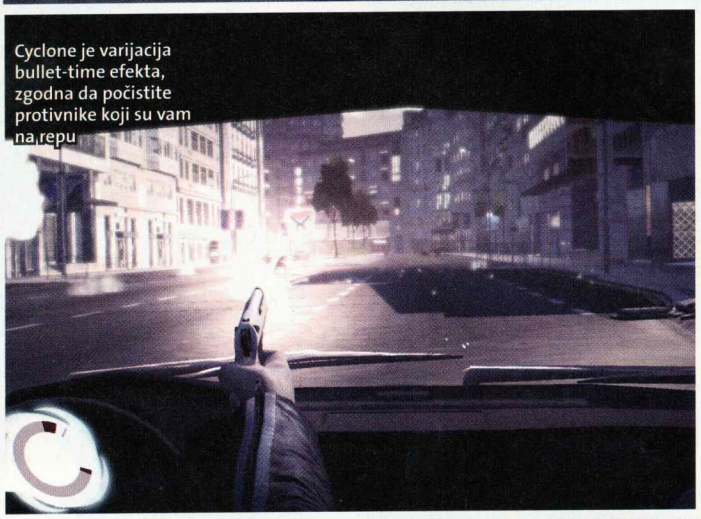
S obzirom na to da je glavni mod relativno kratak (biće vam dovoljno osam do deset sati da ga završite), nedostatak multiplayera postaje još više evidentan. Zbog čega ga jedno ovako izrazito akciono ostvarenje nema - velika je misterija i značajan minus na njegovu krajnju ocenu.

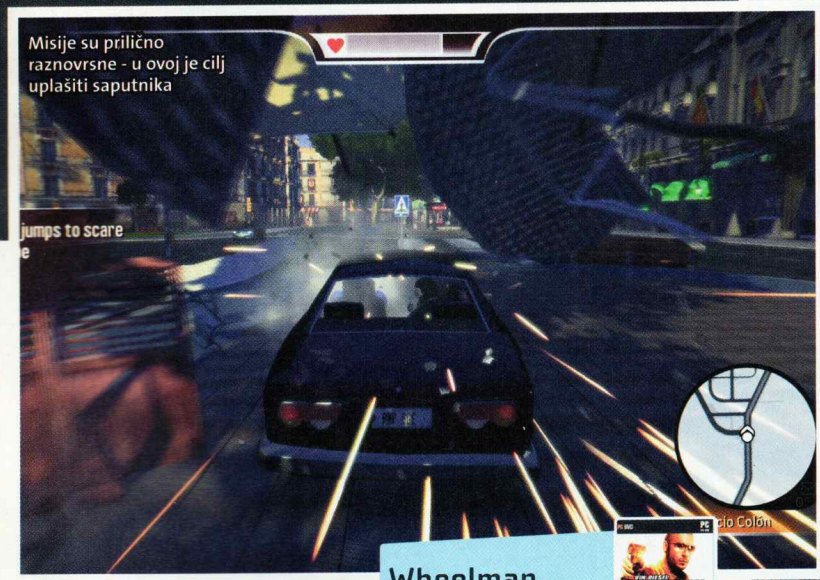
Kao što svi znamo, nemoguće je da igre smeštene u velika okruženja imaju naročito impresivnu grafiku, ali čak i kada se to uzme u obzir, moramo da kažemo da nas je Wheelman razočarao. Izgled glavnih junaka, uključujući i Mila veoma je dobar, ali sve ostalo je na granici podnošljivog. Animacije su dosta neprirodne, teksture mutne, automobili veoma jednostavni, a samom gradu nije posvećena pažnja kao recimo u GTA IV. Daleko od toga da su vizuelne karakteristike nepremostiva mana, ali je malo igara koje ovako slabo koriste Unreal engine 3.

Ako uporedimo sve tri verzije ovog ostvarenja, doći ćemo do zaključka da su PC igrači (i) ovoga puta

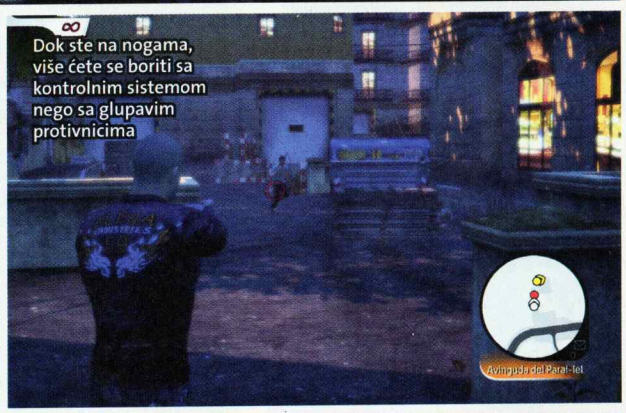


Ako vam je neophodna samo brzina, motor je bolji izbor od bilo kojeg automobila u igri

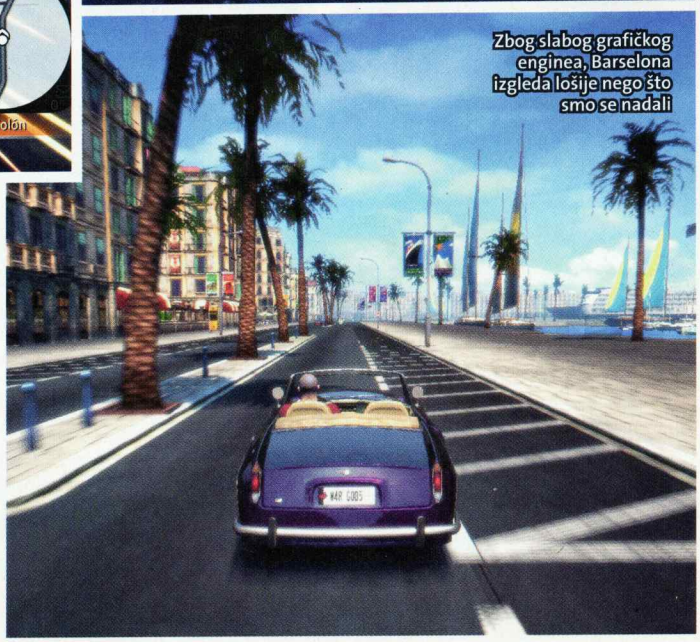

Cyclone je varijacija bullet-time efekta, zgodna da počistite protivnike koji su vam na repu



Misije su prilično raznovrsne - u ovoj je cilj uplašiti saputnika



Dok ste na nogama, više ćete se boriti sa kontrolnim sistemom nego sa glupavim protivnicima


Zbog slabog grafičkog enginea, Barselona izgleda lošije nego što smo se nadali

prošli najlošije. Nažalost, Wheelman je veoma zahtevan, tako da se čak i na jakim mašinama često oseti veliki pad brzine animacije. Ovaj problem postaje daleko veći kada znate da osim podešavanja rezolucije, ne postoji apsolutno više nijedno setovanje grafike! Zbog toga shvatite navedeni sistemski minimum veoma ozbiljno.

Osim ako baš niste veliki ljubitelji lika i dela Vina Diesela, na Wheelmana slobodno možete da zaboravite. A što se njega tiče, savetujemo da lepo porazgovara sa vođama celog projekta... sigurni smo da će ga oni vrlo ozbiljno shvatiti!

Wheelman

ŽANR: akciona vožnja
IZDAVAČ: Ubisoft
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 25. mart 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: Dual Core na 2 Ghz, 2 GB RAM, GeForce 9800GT

\+ Misije za volanom su većinom zanimljive, nekoliko interesantnih inovacija u izvođenju.

\- Borba je dosadna i naporna, grafika je slaba, nema multiplayer, ne može se igrati bez Xbox 360 džojpeda.

GRAFIKA: Verovatno najslabija igra u Unreal 3 engineu. U pojedinim trenucima, izgleda kao PS2 naslov. 3

GAMEPLAY: Sve je dobro, ali samo dok ste za volanom. Idiotski AI igru čini vrlo napornom. 3+

ZAKLJUČAK: *I pored interesantnih ideja, harizmatičnog glavnog junaka i dobre vozačke sekvence, Wheelman pati od velikog broja nedostataka, posebno u PC verziji.* 3+

Tekst: Vladimir Dolapčev

Veliki prasak

Kompanija BigBang otvorila je svoju prodavnicu u novom tržnom centru "Ušće" u kojoj možete kupiti sve što vam treba za igranje igara: nove PC računare, konzole, prateću igračku opremu, video igre. U čast otvaranja nove radnje, BigBang poklanja vam PlayStation majicu, a sve što treba da uradite jeste da na broj **6945** pošaljete SMS sa prefiksom **sfun bigbang**. Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.

Windows 7 bez podrške za igre!

Iako do sada objavljeni test-buildovi Windowsa 7 bez problema podržavaju veliki broj igara pisanih za XP i Vistu, CEO Microsofta Steve Ballmer najavio je da su vrlo male šanse da konačna verzija ovog operativnog sistema zadrži tu osobinu! Naime, MS korporacija, nakon višemesečnog testiranja, konačno je priznala ono na šta su stručnjaci ukazivali već godinama - igre, odnosno procesi koje one angažuju u operativnom sistemu, najčešći su uzroci njegovog pada, ali i brojnih drugih problema vezanih za sigurnost koji su Windows uvek činili daleko podložnijim hakerskim napadima od konkurenata poput Linuxa i Appleovog OSX-a. Ako Microsoft ostane pri ovoj odluci, kupci najskupljih verzija Windowsa 7 (Enterprise i Ultimate) dobijaće uz njih i poseban kupon koji će im omogućavati da nabave Xbox 360 Elite uz popust od 100 dolara (odnosno 100 evra u Evropi) i na taj način zadovoljavaće svoje potrebe za gejmingom na drugi (i kako Microsoft ističe, mnogo bolji) način. Ako je za utehu, igre koje standardno dolaze uz Windows, poput mina i pasijansa, i dalje će biti tu, a i igre rađene u flashu funkcionisaće potpuno normalno. Do izlaska ovog broja, nijedan od velikih izdavača poput Electronic Artsa ili Sege nije se oglasio saopštenjem, ali je verovatno da će njima zbog svetske ekonomske krize ovo ići naruku, jer će im omogućiti da smanje troškove poslovanja zatvaranjem timova angažovanih na razvoju softvera za PC.

Jeftiniji PS2

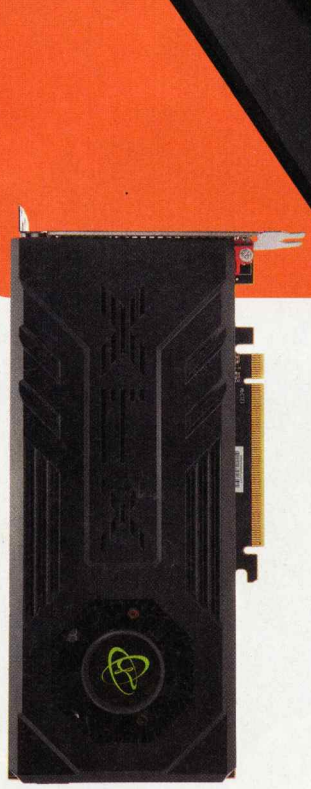
Iako smo se svi nadali da će "trojka" pojeftiniti, to se neće desiti. Umesto toga devet godina stari PS2 dobija novu nižu cenu pa će se sada prodavati za 100 dolara, što je pad od čak 25%. To znači da će se prodavati na lopate!

ONLIVE: IGRANJE

Servis koji će izazvati revoluciju u svetu igara

Zamislite da više nikad ne morate da razmišljate da li je vaš računar dovoljno jak da "potera" najnoviju igru u punom kvalitetu. Zaboravite na minimalne hardverske zahteve, instaliranje drajvera i patcheve. Upgrade će postati stvar prošlosti! Za igranje će biti dovoljno da kliknete na omiljenu igru i za nekoliko sekundi ona će početi igra na vašem PC-ju ili TV-u. Sve ovo biće moguće zahvaljujući novom OnLive servisu koji se čitavu deceniju tajno razvijao u Rearden laboratorijama. Došlo je vreme da izađe u javnost!

OnLive je u stvari "igranje na zahtev" servis, gde se izabrana igra izvršava na jakim serverima koji su udaljeni na hiljade kilometra



Mračni vitez

Tražite povoljnu karticu koja nudi dobre performanse u igrama i visoke overclocking potencijale? Možda je baš novi proizvod iz kompanije XFX pravo rešenje za vas! XFX Radeon HD4830 512 MB Dark Knight za nekih stotinak evra ponudiće vam igranje u većim rezolucijama bez zastajkivanja. Sa procesorom koji radi na 575 MHz i memorijom setovanom na 1.800 MHz, ova kartica je tek nešto sporija od Atijeve HD4850 grafičke. Imajući u vidu da se GPU može povećati preko 30% a memorija do 20%, igranje najnovijih igara biće omogućeno čak i vlasnicima monitora od 22 inča u 1080p. Ukoliko razmišljate o kupovini nove grafičke kartice, "mračni vitez" je naša topla preporuka.

Cena: oko 100 evra, www.pakom.com, 0700107107

Rumblanje do zore

Igrači veoma vole da raspravljaju koja je najbolja pozicija za levi analogni stick. Jedni vole da je u ravni sa desnim stickom, kao na PlayStation padovima, drugi vole kada se nalazi gore levo - kao kod Xbox kontrolera. Saitek Cyborg Rumble Pad pomiruje zaraćene strane jer poseduje modul koji se može vaditi i okretati, te na taj način zameniti poziciju levog analognost sticka na željeno mesto. Ovaj gamepad sa Rumble Force funkcijom, odlično naleže u ruci zahvaljujući plastici obloženoj gumom. Izrađen je veoma kvalitetnog materijala, pa ne krcka u šaci dok ga budete gnjavili u maratonskim igračkim sesijama na PC-u ili Xboxu 360.

Cena: 35 evra, www.compdesk.rs, 011/2920-786

EZ ŠTUCANJA

daleko, a vi dobijate video prenos preko brzog interneta direktno na računar ili HD televizor. Slično kao YouTube, servis samo što ćete u ovom slučaju moći da upravljate junakom u shooteru ili da pomerate jedinice u strategiji kao da je PC ili konzola pored vas.

Sve što će vam biti potrebno za ovaj servis jeste OnLine kontroler i MicroConsole uređaj koji ima dva USB porta i AV izlaze koji ćete povezati na bilo koji PC, Mac, pa čak i neki slabašni laptop. Neće vam biti potreban Quad SLI mašina sa 8 GB memorije da biste igrali neku novu igru pošto će se one izvršavati na AMD's Fusion Render Cloud superkompjuteru sa hiljadu grafičkih procesora koji je sposoban da izvši kvadrilion (deset na petnaesti) operacija sa pokretnim zarezom u sekundi!

Naravno, da bi sve to dobro funkcionisalo, treba vam dobar i konstantan streaming i za šta je neophodna broadband internet konekcija. Što je vaša konekcija brža, to ćete dobiti video u višoj rezoluciji, pa je tako za igranje u standardnoj rezoluciji (SD) potreban link od 1,5 Mbps, dok je za igranje u visokoj definiciji (HD), što podrazumeva video feed rezolucije 720p sa surround zvukom, neophodna konekcija od 5 Mbps.

OnLive su već podržale sve velike izdavačke kuće (EA, Eidos, Atari, Ubisoft, Take-Two, Codemasters...), pa su vam tako sve igre koje ste navikli na igrate na PC-ju već na raspolaganju. Naravno, naplaćivaće se igranje igara, ali cene još uvek nisu poznate. OnLive je trenutno u beta fazi, a trebalo bi da proradi već ove zime.

www.onlive.com

OnLive kontro

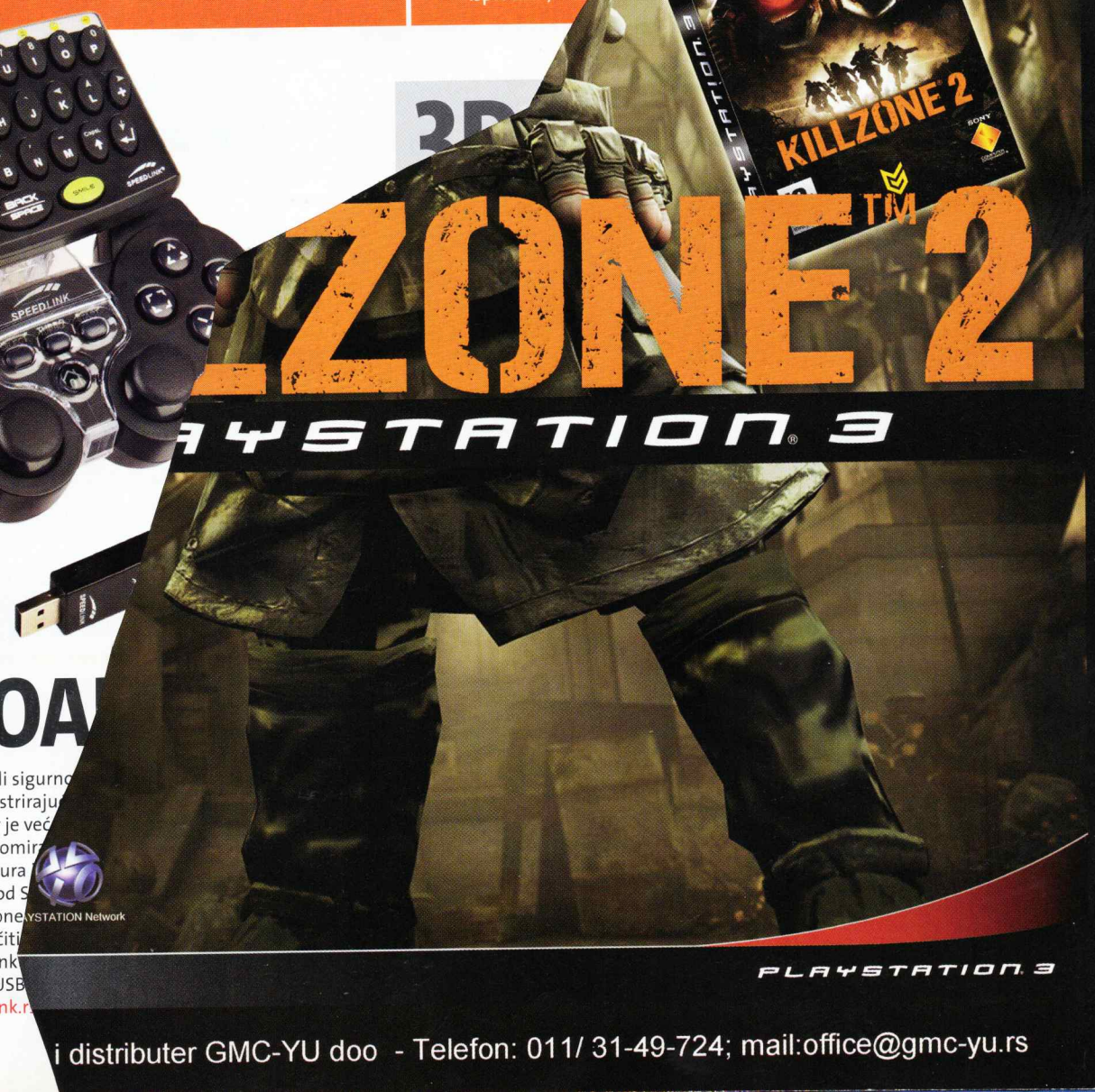
Bežičan kontroler, koji ve
onaj sa Xboxa 360, imać
Brag Clip taster pomoću
ći da snimite do 15 seku
i da ga kasnije gledat

OnLive me

Preko browsera s
isprobate, rent

CHAT BOA

Igrači na PlayStation 3 konzoli sigurno
Tekstualno chetovanje je frustrirajuć
begava u širokom luku. Sony je već
kači na gamepad, a sada je i renomir
Chat Board. Ova QWERTY tastatura
dostaju joj numerički deo kao kod S
veći pa je kucanje lakše. Za sve one
taster za izražavanje deset različiti
nema touch-pad kao Sonijev konk
dve AAA baterija kao i 2,4 GHz USB
Cena: 2.855 din., www.speed-link.r



18+
KILLZONE 2
PLAYSTATION 3
KILLZONE 2
PLAYSTATION 3
Blu-ray Disc
SONY
PLAYSTATION Network
PLAYSTATION 3
This is living
Generalni uvoznik i distributer GMC-YU doo - Telefon: 011/ 31-49-724; mail:office@gmc-yu.rs

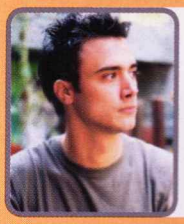
Top-lista video igara

Sprolećem je stigao novi talas kvalitetnih video igara koji će okupirati vaše monitore. Ljubitelji strategija biće najzadovoljniji.

No.	Igra	Platforma	Žanr
1.	**Empire: Total War**	**PC**	**strategija**
2.	Dawn of War II	PC	akcioni RTS
3.	F.E.A.R. 2	PC, PS3, 360	akcija
4.	Grand Theft Auto IV	PC, PS3, 360	akcija
5.	Resident Evil 5	PS3, 360	akcija
6.	Wheelman	PC, PS3, 360	akcija
7.	Drakensang: The Dark Eye	PC	RPG
8.	Tom Clancy's HAWX	PC, PS3, 360	akcija
9.	Prince of Persia	PC, PS3, 360	arkadna avantura
10.	Fallout 3	PC, PS3, 360	RPG

Igre za pusto ostrvo

Koje bi igre Lazar Dubovac poneo sa sobom?



Mladi beogradski glumac Lazar Dubovac širem auditorijumu najpoznatiji je po ulozi Mališe iz serije "Moj rođak sa sela". Lazar voli glumu, ali mu je igranje video igara prava opsesija.

1 Grand Theft Auto IV (PC)

Uživam u akcionim avanturama virtuelnih likova, koji su pri tom loši momci (npr. pljačkaši banaka), što je potpuno suprotno od moje ličnosti.

2 Ikari Warriors (Arc)

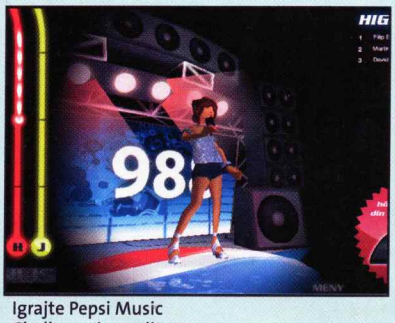
Isto tako, volim da se borim i protiv kriminalaca i branim svoju teritoriju.

3 The Sims 2 (PC)

Sam odlučujem kako će izgledati grad u kom živim, ko će njime upravljati i biram ljude koji će živeti u mom okruženju.

Surftips

Guitar Hero online



Igrajte Pepsi Music Challenge i zaradite cugu

Popularnost Guitar Hero igre prouzrokovala je poplavu naslova na sličnu temu, a odnedavno možete igrati i online klon. Naravno, u pitanju je vrlo uprošćen gameplay, ali je suština ista. Kako tonovi budu stizali, tako vi treba da pritisnete taster u određeno vreme. Zaboravite na gitarske kontrole jer ovde upravljate samo tastaturom. Igrajte Pepsi Music Challenge na www.pepsi.se

Lažne vesti

Napravite kobajagi vest da zeznete drugare

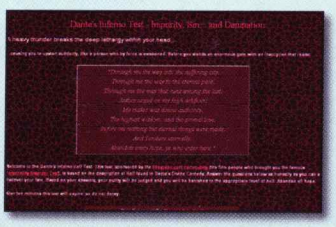
Kako biste reagovali ako biste na internetu pročitali vest da ste uhvaćeni u preljubi sa dve sestre bliznakinje? Ukoliko i vi želite nekoga da naložite, upišite ime i prezime, šta radi ta osoba i odakle je. Potom izaberite lažnu priču kao što su: "Viđena na splavu sa Markom Jarićem" ili "Proglašen za biznismena godine" i tekst će se automatski kreirati. www.vestisrbija.com

Pravljenje grafita

Okanite se sprejeva i markera i napravite virtuelne grafite pomoću kreatora na sajtu www.graffiticreator.net. Izaberite font, kolorit i šare i možete dobiti prava mala remek-dela.

Na kom ste krugu

U ovom broju možete da pročitate šta nas čeka u igri Dante's Inferno a na ovom sajtu www.4degreez.com/misc/dante-inferno-test.mv proverite do kog biste kruga pakla vi stigli.

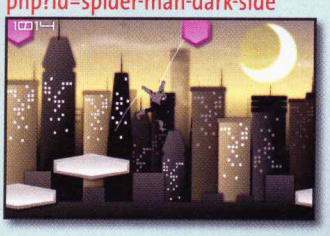


Ozove čarolije

Infinite Oz predstavlja umetničku viziju devet renomiranih umetnika širom sveta koji su inspirisani čuvenim delom L. Franka Bauma "Čarobnjak iz Oza". Uživajte i pojačajte zvučnike www.scifi.com/tinman/oz/

Spajdi

Ima li iko predstavu o tome koliko je do sada izašlo igara na temu Spidermana? Ukupnom broju sada treba dodati i ovu flash igru u kojoj poznatog junaka, koristeći mrežu, treba da dovedete do sledećeg nivoa. www.keepbusy.net/play.php?id=spider-man-dark-side



mobilna zabava bez granica ››› www.mobilaja.com

mobilaja

mts telenor vip

3363

0900 22 33 63

ZA SVA VAŠA PITANJA, KOMENTARE I SUGESTIJE
mobilaja CALL CENTAR: 011/35 37 540
(radno vreme: PONEDELJAK-PETAK, od 9 do 16 časova)

OD SADA !

DOSTUPNO PREKO 060,061,062,063,064 I 065 MREŽE I SA FIKSNE MREŽE PREKO 0900 BROJA! MELODIJE, SLIKE, ANIMACIJE, VIDEO KLIPOVE I JAVA IGRE MOŽETE DA NARUČITE I PUTEM SMS-a!

VIDEO KLIPOVI

NOVO!

1238 RBD ponovo u Beogradu

1235 V.Hudgens – Sneakernight

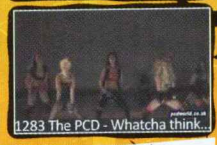
1279 Kety Perry - Hot N Cold

1220 HSM 3 - A Night to remember

1278 Jonas Brothers – Tonight

1274 Extremno

1249 Miley Cyrus - Fly on the wall


1283 The PCD - Whatcha think...

VIDEO KLIPOVI: Za video klip pod brojem 1238, otkucajte **K 1238** i pošaljite na **3363** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate ili naručite preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 63.**

MP3 I REALNE MELODIJE

2234 Lady Gaga - Poker Face
2235 Leona Lewis - Forgive Me
2238 TJ - Dead and gone ft.Justin Timberlake
2224 Britney Spears – Circus
2237 Paramore - Decode
2229 Pink – Sober
2149 Britney Spears – Womanizer
2212 Katy Perry - Hot N Cold
2215 Paramore - That's What You Get
2216 S.Gomez - Tell Me Something I Don't Know
2219 The Pussycat Dolls - I hate this part
2220 The Rasmus - Livin' In A World Without You
2206 HSM - Vanessa I Zac - Say Ok
2209 HSM 3 - We're All In This Together
2218 Sugababes - Girls
2151 Katy Perry - I kissed a girl
2155 Jonas Brothers - Burning Up
2217 Shaggy ft.Akon - What's love
2227 Katy Perry – Thinking Of You
2210 Jonas Brothers - S.O.S
1900 Rebelde - Sueles Volver
1880 Rebelde - Fuera
2147 Serija Seranovi – Naslovan tema
2187 Rihanna Ft.Justin Timberlake - Rehab
2205 Miley Cyrus - Fly on the wall
2131 Metallica - The day that never comes
2197 Nataša Bekvalac - Trista stepeni
2231 Sandra Afrika i Deni Boneštaj - Pogledaj me
2233 Toše Proeski - The Hardest Thing

RING TONOVI

6088 Super cool krava
6080 Twilight - Edvard Cullen
6086 Šta ima, brate
6089 Ti si tako sladak
6087 Stigla ti je poruka

MONOFONE, POLIFONE, REALNE I MP3

1757 Rihanna feat. Jay-Z – Umbrella
1754 Pussycat Dolls – Buttons
1756 Linkin Park – What I've done
1716 Amy Winehouse – Rehab
1239 Evanescence – Bring me to life
1563 Arash – Boro Boro
1560 50 CENT – Candy shop
1253 James Brown – I feel good
1722 Justin Timberlake – My love
1725 Bob Sinclar – World hold on
1726 Red Hot Chili Peppers – Dani California
1607 Madonna – Hung up
1721 Jennifer Lopez – Que hiciste
1224 Britney Spears – Toxic
1723 Kaiser Chiefs – Ruby
1708 Nelly Furtado – Maneater
1617 Shakira – Hips don't lie
1606 Sean Paul – We be burnin
1761 In Vivo – Tu Tu Tu
1764 Seka Aleksić – Kraljica
1712 Donna Ares – To mi nije trebalo
1763 Boban Rajović – Usne boje vina
1760 Dara Bubamara – Zidovi
1696 Aco Pejović – Jelena
1735 Indy – Bato bre
1731 Danijela Vranić – Voli me, ne voli
1739 Slavica Ćukteraš – Mrgud
1704 Tina Ivanović – Kabrio Porše
1240 Film – Dobar, loš i zao
1243 Film – Rocky
1246 Film – Titanic
1405 Serija – Sex & Grad
1242 Film – Kum

MONOFONE MELODIJE: Za melodiju pod brojem 1757, a imate NOKIU ili SAMSUNG, otkucajte **MN 1757**, za SIEMENS otkucajte **MS 1757**, EMS telefon SONY ERICSSON, ALCATEL, MOTOROLA ili PANASONIC otkucajte **ME 1757** i pošaljite na **3363** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate. **POLIFONE MELODIJE:** Za polifonu melodiju pod brojem 1754, otkucajte **P 1754** i pošaljite na **3363**. **REALNE MELODIJE I TONOVI:** Za realnu melodiju pod brojem 2131, otkucajte **A 2131** i pošaljite na **3363. MP3 MELODIJE I TONOVI:** Za MP3 ton pod brojem 2224, otkucajte **M 2224** i pošaljite na **3363.** Melodije možete da naručite i preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 63**.
Melodije sa kodovima koji počinju brojevima 19xx i 20xx, ne podržava model telefona Sony Ericsson SE T610.

SLIKE

6718

6839

6849

6939

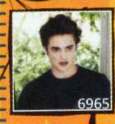
6885

6919

6949

6951

6954

6946

6965

6935

6893

6923

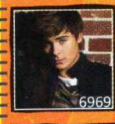
6909

6877

6670

6881

6884

6897

6969

6938

6910

6959

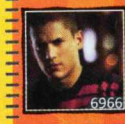
6950

6700

6968

6549

6797

6945

6966

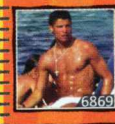
6926

6789

6952

6891

6887

6389

6869

6723

6911

6943

6889

6907

6311

6918

6816

6899

6709

6708

6928

6961

6842

6775

6908

6398

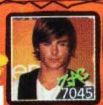
POKLONITE NEKOME...

Ako želite možete da **poklonite** nekome na svojoj ili na drugoj mreži melodiju ili sliku! Na kraju poruke samo dodajte razmak i broj telefona kome šaljete poklon, na primer, da biste melodiju pod brojem 1234 poslali na NOKIA telefon sa brojem 063/111 222, otkucajte: **MN** (razmak) **1234** (razmak) **063111222**.
Ovo možete da uradite i pozivanjem broja **0900/22 33 63.**

SLIKE U BOJI: Za sliku u boji pod brojem 6718, otkucajte **S 6718** i pošaljite na **3363** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate. Slike u boji možete da naručite i preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 63.**

ANIMACIJE

ANIMACIJE: Za animaciju pod brojem 7021, otkucajte **V 7021** i pošaljite na **3336** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate. Animacije možete da naručite i preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 36.**


7045

7044

7021

7039

7049

7037

7038

7046

7040

7035

7048

7042

7050

7026

7025

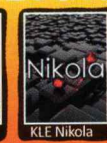
KREIRAJTE SOPSTVENI LOGO!

VELIKE SLIKE!

KLA Miljana

KLB Marko

KLC Mladen

KLD Bojana


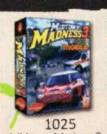
KLE Nikola

KLH Ivana

Ukoliko želite sopstveni logo u boji otkucajte **KL# željeni tekst** i pošaljite na **3363**. Znak **#** treba da zamenite slovom koji odgovara željenom stilu (na primer **KLH**). Primeri dostupnih stilova i principa naručivanja su gore prikazani.

JAVA IGRE

HIT!


1025 Midtown Madness®

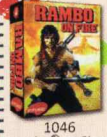
1026 Terminator™

1034 Age of Empires®II

1035 Asterix®

1047 Asterix®-Vikings

1048 Bettlestar Galactica



1046 Rambo®on Fire

1050 Flitzer

1049 Football Fans 2006

1057 Terminator™Revenge

1058 Penguin Fever

1061 Fried Chicken

1062 Line Rider

HIT!

1056 Age of Empires® II Deluxe

JAVA IGRE: Ukoliko želite igru pod brojem 1046 (Rambo® On Fire), otkucajte **J 1046** i pošaljite na **3363**. JAVA igre možete da naručite pozivanjem broja **0900/22 33 63.** Spisak podržanih telefona možete pronaći na web adresi www.mobilaja.com

CENE: Cene sadržaja preko svih mreža su: monofone melodije i crno-bele slike 35 din.+PDV, polifone melodije, slike u boji i animacije 60 din.+PDV, realne i mp3 melodije 90 din.+PDV, video klipovi 75 din.+PDV, JAVA igre 150 din.+PDV (samo za mts mrežu). Cena preko fiksne mreže je 50 din.+PDV/min. **NAPOMENA:** U zavisnosti od proizvođača i/ili modela mobilnog telefona, može se dogoditi da pojedini servisi ne rade ili ne rade u celosti. U tim slučajevima **mobilaja** neće biti odgovorna. Za preuzimanje polifonih melodija, slika u boji, animacija i JAVA igara potrebno je da imate aktiviran i ispravno podešen GPRS na svom mobilnom telefonu. GPRS možete da aktivirate pozivanjem CALL CENTRA na brojeve 789 (064 mreža) i 9863 (063 mreža). **POLIFONE MELODIJE I SLIKE U BOJI:** Nokia 3100, 3510i, 5100, 6100, 6200, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7250i, 8910i, 3200, 6220, 7200, 3300, 3650, 6600, 6620, 6230, 7600, 7650, 7610, N-Gage, Siemens SX1, ST55, ST60, A60, C55, C60, M55, MC60, S55, SL55, C65, CX65, M65, S65, SL65, Sony Ericsson T300, T310, T610, T630, Z600, Z1010, K500i, FS00i, K700i, S700i, P800, P900, Samsung X100, C100, X600, E700, E710, E715, E800, Motorola V300, V400, V500, V600, T720 Alcatel OT531, OT535, OT735, Sagem myV-55, myV-65, myV-75, myX5-2, myX-7, Sharp TQ-GX10, TQ-GX15,TQ-GX20, TQ-GX30... **REALNE I MP3 MELODIJE:** Svi telefoni sa mogućnošću reprodukcije AMR odnosno MP3 formata. **VIDEO KLIPOVI:** Telefoni sa mogućnošću reprodukcije 3GP formata i dovoljnom količinom slobodne memorije.

IGRAČKI HOROSKOP

Bik (21. 4 - 20. 5)

Izađite u prirodu i napasite se trave

Došli ste do zaključka da se ne vredi nervirati zbog posla jer stoka koja kulira uvek bolje prođe. Od vas nikada neće postati gladijator sa rejtingom većim od 1.600, pa se stoga vratite questovanju. Povoljni su vam planetarni aspekti na ljubavno planu jer vam je Tauren u ascendentu Neptuna, što ukazuje da vas jedna krava potajno obožava. Što se tiče zdravlja, ispaša na plodnim ravnicama Mulgorea napraviće čudo.

Zvezde kažu da WoW treba da igrate sa Taurenom

ScreenFunShot

Da li je ovo kraj Warcraft sveta? (Milan, World of Warcraft)

Zanimljive screenshotove iz igara pošaljite na e-mail **shot@screenfun.rs** zajedno sa komentarom. Screenshotove možete praviti pomoću softvera (npr. SnagIt www.snagit.com ili FRAPS www.fraps.com), tasterom Print Screen (+ Paste u Paintu) ili iz same igre (konsultujte uputstvo). Željno iščekujemo vaše ScreenFunShotove!

BRAVO SCREENFUN No. 48 – 4/09 • Po licenci: HEINRICH BAUER ZEITSCHRIFTEN VERLAG KG Charles-de-Gaulle-Straße 8, D-81737 München

Osnivač-izdavač: NID "Color Media International" d.o.o.
Adresa redakcije: Temerinska 102, 21000 Novi Sad
Poštanski fah 269
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26
E-mail: bravoscreenfun@color.rs

REDAKCIJA
Glavni i odgovorni urednik: Igor Conić (igor.conic@color.rs)

SARADNICI
Mihailo Tešić, Vladislav Herbut, Stojan Karamatijević, Vladimir Dolapčev

PRODUKCIONI TIM
Šef produkcije: Aleksandra Prusina (aleksandra.prusina@color.rs)
Art direktor: Aleksandar Ružičić (aleksandar.ruzicic@color.rs)
Redaktor: Tatjana Ivezić (tatjana.ivezic@color.rs)

GRAFIČKA PRIPREMA
Grafički urednik: Valentina Arambašić (valentina.arambasic@color.rs)
Obrada fotografija: Igor Pejović (igor.pejovic@color.rs)

LEKTURA I KOREKTURA
Ištvan Devič (istvan.devic@color.rs)
Snežana Matić (snezana.matic@color.rs)
Nataša Nikolić (natasa.nikolic@color.rs)

PRETPLATA
polugodišnja 480 din., godišnja 960 din.
Telefon: 021/489-71-34, e-mail: pretplata@color.rs

COLOR MEDIA INTERNATIONAL
Direktor: Milan Šobot (milan.sobot@color.rs)
Direktor razvoja: Miroslav Vajda (miroslav.vajda@color.rs)
Direktor produkcije: Bojan Vulin (bojan.vulin@color.rs)
Tehnički direktor: Srđan Plavšić (srdjan.plavsic@color.rs)
Direktor korporativnih komunikacija: Milica Milić (milica.milic@color.rs)
Direktor promocija: Dražen Ćurčić (drazen.curcic.@color.rs)
Web urednik: Goran Aničić (goran.anicic@color.rs)
Grafički dizajner: Nataša Dragišić (natasa.dragisic@color.rs)

"Color Media International" je članica:
COLOR PRESS GROUP

ADVERTISING
Advertising direktor grupe: Goran Radulović (goran.radulovic@color.rs)
Advertajzing direktor izdanja: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Strahinja Antonić, advertajzing menadžer grupe (strahinja.antonic@color.rs)
Snežana Topolić, advertajzing menadžer grupe (snezana.topolic@color.rs)
Dragan Vučević, advertajzing menadžer grupe (dragan.vucevic@color.rs)
Saša Mačešić, advertajzing menadžer grupe (sasa.macesic@color.rs)

Novi Sad
Adresa marketinga: Temerinska 102
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26

Beograd
Adresa marketinga: Ljubostinjska 2
Tel. 011/3-810-810, Fax: 011/3-810-888

COLOR PRINT
Štampa: "Color Print" d.o.o.
Adresa: Mileve Simić 27, 21000 Novi Sad
Tel./fax: 021/641-73-33; 641-73-35
E-mail: colorprint@color.rs

distri press
DISTRIBUCIJA
"DISTRI PRESS" d.o.o.,
Adresa:Surčinski put 1N, 11070 Novi Beograd
Tel./fax: 011/312-9371, 312-9446, 312-9502

CIP – Katalogizacija u publikaciji
Biblioteka Matice srpske, Novi Sad
681.32 : 794
BRAVO screen fun / urednik Igor Conić. – 2005, 1– . – Novi Sad : Color Media, 2005–. – Ilustr. ; 28 cm
Mesečno
ISSN 1451-9925
COBISS.SR-ID 202489351

CRNA GORA
Uvoznik i distributer: "Monte Color" d.o.o.
Adresa: Đoka Miraševića 15, Podgorica
Direktor: Milivoje Čalić
Tel. 081/206-155, 206-156, 269-029
e mail: montecolor@cg.yu

BOSNA I HERCEGOVINA
Uvoznik i distributer: "Svet Print" d.o.o.
Adresa: Slobodana Jovanovića 28, Banja Luka
Direktor: Ibojka Milošević
Tel./fax: 051/308-343; 308-349
e mail: svetprint@color.co.ba
Predstavništvo i distribucija u Sarajevu: "Svijet Print"d.o.o.,
Senada Poturka Sencija 120, Sarajevo
Tel/fax: 033/768-986
Direktor: Džafer Olević

List je registrovan u Ministarstvu prosvete i kulture Republike Srpske pod brojem: 533 i upisan u Registar javnih glasila pod brojem: 6-01-407-27/06 od 28.12.2006
Nacionalna biblioteka Sarajeva ISSN: 1840-1961

Kompanija COLOR PRESS GROUP i redakcija Bravo ScreenFuna ne odgovaraju za sadržaj i istinitost objavljenih reklamnih poruka i preuzetih sadržaja sa pomenutih ili oglašavanih elektronskih lokacija.

Zabranjeno je reprodukovati i koristiti u komercijalne svrhe štampane sadržaje izdanja Bravo ScreenFuna bez pismenog odobrenja izdavača.

Redakcija Bravo ScreenFuna nije obavezna da vraća i odgovara na primljene rukopise, fotografije i internet poštu.

COLOR PRESS GROUP izdaje magazine: Lepota i zdravlje, CKM, JOY, Moja kosa, Svet, Bravo, Bravo Girl, Moja beba, Brava Casa, Alan Ford, FHM, Beauty Expert, Moje Dete, Hello, TV novele, Astro, Lekovito bilje, Sfinga, Skandi svet, Moja tajna, Moja romansa, Junior i mnoge druge

COLOR PRESS GROUP je član:
FIPP
International Federation of the Periodical Press
www.fipp.com

ecotopia
CPG je ekskluzivni partner fonda ECOTOPIA

NA KIOSCIMA I
U BOLJE SNABDEVENIM
PRODAVNICAMA
OD 01.04.2009.
IGRA ZA PC
PC DVD ROM
NEOPHODAN DVD UREĐAJ
-MULTI PLAYER
SINGLE PLAYER-
Fallout
COLLECTION
Fallout TACTICS
Fallout 2
A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME
Fallout
A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME
FALLOUT COLLECTION
Izdavač:
KONELEK SAD
Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.
3 IGRE
1 KOLEKCIJA
GAME OF DISTINCTION
PC GAMER
3 IGRE
1 KOLEKCIJA
CENA
299
DINARA
Distributer:
extreme CC
www.extremecc.rs
Izdavač:
KONELEK SAD
KONELEK d.o.o., Cara Dušana 35, 11080 Zemun, office@konelek.co.rs
Fallout(R), Fallout(R) 2, Fallout(R) Tactics are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company, in the U.S, and/or other countries. Distributed by Interplay under license from Bethesda Softworks LLC. All Rights Reserved.
Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.

PLAYSTATION® Network
PLATINUM
THE BEST OF PLAYSTATION®3
16+
www.pegi.info

CALL CENTAR:
0800 20 30 40
(poziv se ne naplaćuje)
011 201 5678
ComTrade SHOP
www.comtradeshop.com
rs.playstation.com
PLAYSTATION 3
"PS3" and "PLAYSTATION", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Blu-ray Disc is a trademark. All titles, content, publisher names, trademarks, artwork, and associated imagery are trademarks and/or copyright material of their respective owners. All rights reserved. © 2008 Sony Computer Entertainment Europe. *Suggested individual retail price.